Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 84 - GIUGNO 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via S. Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile ed Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Responsabile di produzione:
Giovanni Mattioli
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Mario Rivelli, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl, Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Megumi - sorella di Keiichi - viene sfidata da Queen, la 'regina' delle due ruote del Politecnico Nekomi, e vincendo un'improvvisata gara conquista l'odio della rivale nonché la sua curiosità! Queen vuole infatti scoprire *perché* è stata battuta...

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è, però, controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più potenti e assurdi!

OFFICE REI

Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco, e proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene! L'indagine in cui l'agenzia è attualmente impegnata riguarda il piccolo Noboru Fukao, posseduto da uno spirito maligno liberatosi dai sigilli di un doppio specchio magico. Emiru si vede così costretta a usare i propri poteri ESP, ma temendo che i rapporti fra lei e Yuta possano logorarsi per questa improvvisa rivelazione...

EXAXXION

Sono passati dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, e i due popoli vivono ormai in perfetta simbiosi sulla Terra. I fardiani, però, pur permettendo ai terrestri di fare uso delle loro tecnologie antigravitazionali, non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo per le sue idee sovversive, è convinto che i fardiani si stiano in realtà organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e invia robot messaggeri in tutto il mondo a prevenire insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota così il nipote di una stupefacente tuta da combattimento, che lo trasforma in un vero super eroe, e in più fa uscire allo scoperto il gigantesco robot Exaxxion, contrastando le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane. Pieno di sensi di colpa, Hoichi decide di abbandonare la lotta, ma ben presto si rende conto di quanto Riofard stia calpestando i diritti umani: in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, uomini, donne e bambini vengono infatti eliminati e riciclati come concime. Nel frattempo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, cerca di nascondersi per mantenere segreta l'identità dell'amico, ma i droidi fardiani riescono a rintracciarla, mentre un robot gigante degli invasori si appresta ad abbattere l'Exaxxion, ancora privo di pilota...

BUG PATROL

Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i nostri eroi - come tutti i loro coetanei - devono superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo!

TUTTI PRONTI PER SHIROW?

Ormai ci siamo! Mentre si vocifera riguardo al fatto che Shirow stia FINALMENTE completando il secondo volume di **Ghost in the Shell**, noi vi attenuiamo la pausa con un corto (anzi... un *cortissimo*!) a colori del maestro del cyberpunk a fumetti. Prenotate la vostra copia di **Kappa Magazine** 85, perché a luglio arriva **Arms**! Noi vi abbiamo avvertito...

MOBILE POLICE Patlabor

PATLABOR © Headgear Emotion TFC

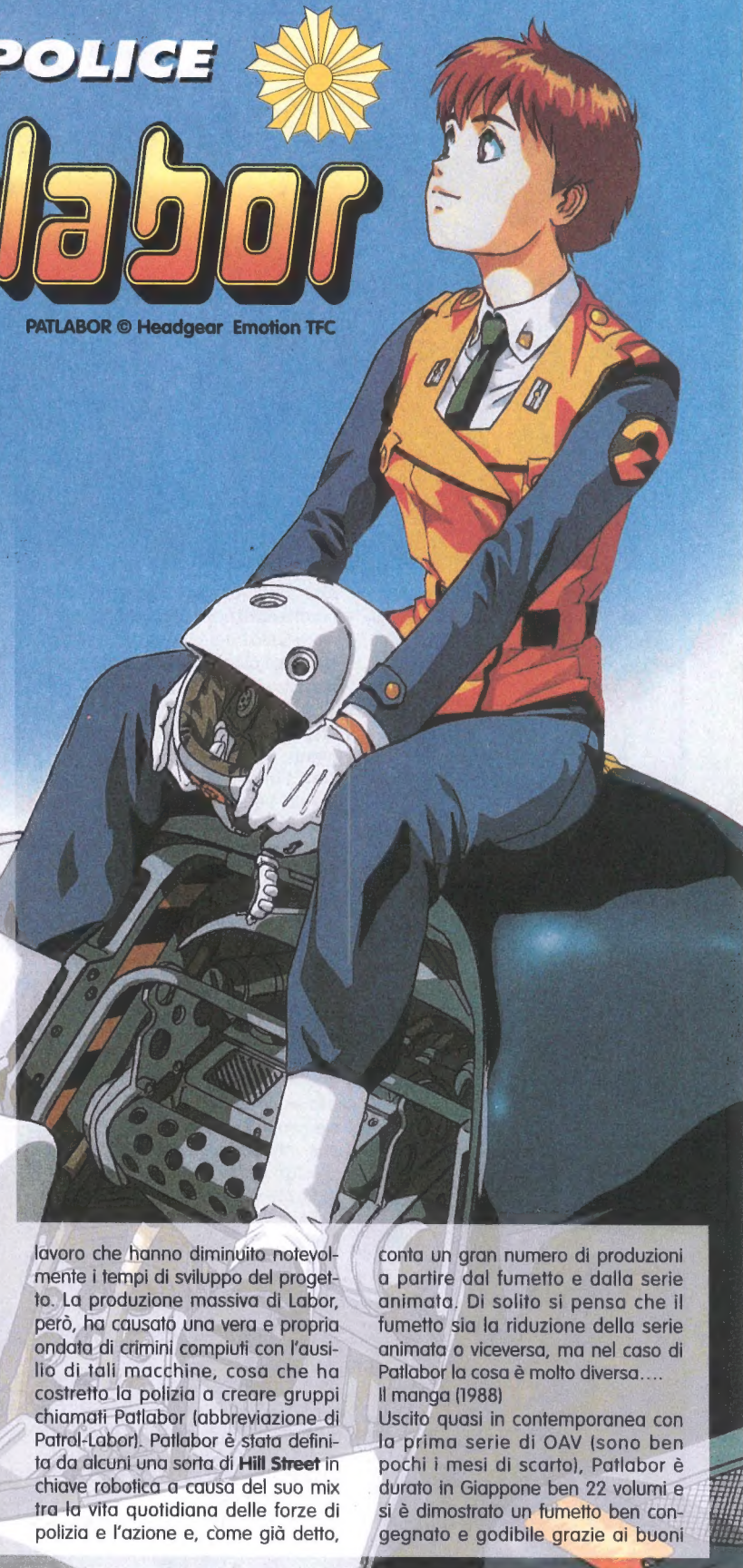
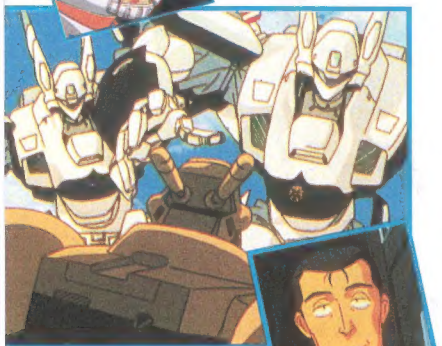
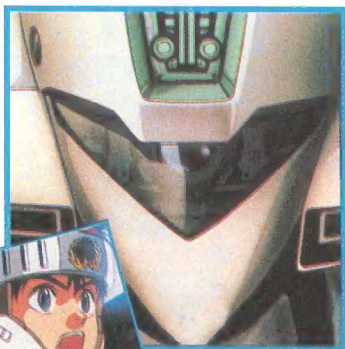
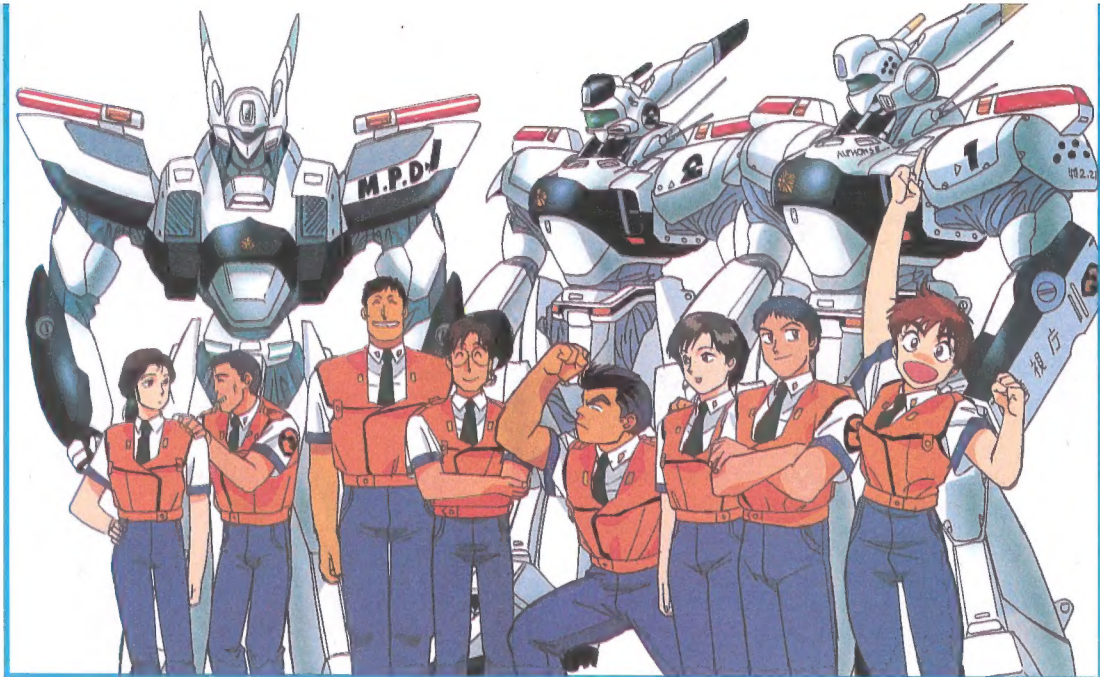
di Marco Rastrelli

Come definire **Patlabor**? Una serie robotica? Una commedia? Un fumetto poliziesco? Forse **Patlabor** è tutto ciò e anche di più e, a testimonianza di questo, il suo successo continua ancora oggi con la prossima uscita del nuovo lungometraggio dedicato alla serie.

Le origini

Patlabor nasce nel 1988 come un prodotto multimediale, ovvero un titolo concepito già in partenza per essere lanciato sia come fumetto sia come animazione. Dietro al progetto di Patlabor c'è il gruppo chiamato Headgear, composto da artisti del calibro di Akemi Takada (famosissima character designer e illustratrice che ha dato vita a serie come Creamy, Orange Road e Lamù), Yutaka Izubuchi (vedi box), Kazunori Ito, Mamoru Oshi (eccezionale regista a cui si devono capolavori come i film Lamù Beautiful Dreamer e Ghost in the shell), il musicista Kenji Kawai e infine il fumettista Masami Yuki. Il plot si basa su una visione di un futuro molto più vicino di quello presentato in serie come Gundam, mantenendo comunque l'elemento robotico esasperandone al massimo il realismo. Ambientato a partire dall'ormai sorpassato 1998 (tipico esempio di quello che succede quando si pongono date troppo vicine al presente in una serie fantascientifica), Patlabor segue le avventure e le disavventure della seconda squadra veicoli speciali del dipartimento di polizia di Tokyo. Il rapido scioglimento dei ghiacci polari dovuto all'effetto serra ha reso necessario bonificare e rendere abitabili terreni sommersi dalle acque, come per esempio la baia di Tokyo. Tale progetto è chiamato **progetto Babilonia** per via delle enormi piattaforme costruite per allargare lo spazio abitabile, e per questo sono stati costruiti i Labor, ovvero robot da lavoro che hanno diminuito notevolmente i tempi di sviluppo del progetto. La produzione massiva di Labor, però, ha causato una vera e propria ondata di crimini compiuti con l'ausilio di tali macchine, cosa che ha costretto la polizia a creare gruppi chiamati Patlabor (abbreviazione di Patrol-Labor). Patlabor è stata definita da alcuni una sorta di **Hill Street** in chiave robotica a causa del suo mix tra la vita quotidiana delle forze di polizia e l'azione e, come già detto, conta un gran numero di produzioni a partire dal fumetto e dalla serie animata. Di solito si pensa che il fumetto sia la riduzione della serie animata o viceversa, ma nel caso di Patlabor la cosa è molto diversa....

Il manga (1988)

Uscito quasi in contemporanea con la prima serie di OAV (sono ben pochi i mesi di scarto), Patlabor è durato in Giappone ben 22 volumi e si è dimostrato un fumetto ben congegnato e godibile grazie ai buoni

disegni di Masami Yuki e all'ottima caratterizzazione dei personaggi. Il ritmo lento ha permesso di approfondire oltre ai personaggi anche le procedure e i vari elementi presenti nella polizia, elemento ripreso in seguito anche nella serie televisiva e relativamente assente nella prima serie di OAV. L'ambientazione risulta ugualmente ben studiata grazie alle frequenti descrizioni (spesso tra le righe) delle caratteristiche fondamentali del futuro in cui è ambientata la storia. Come in tutte le produzioni dedicate a Patlabor che seguiranno negli anni, l'unico elemento realmente Hi-Tech sono i Labor, mentre tutte le altre tecnologie sono decisamente standard o al limite semplici evoluzioni di quelle già esistenti. Gli stessi Labor sono soggetti a numerose limitazioni dovute addirittura alla temperatura e alla stabilità del sistema di autobilanciamento che li tiene in piedi, dettagli che influiscono notevolmente sulle prestazioni generali e che li rendono estremamente settoriali nelle loro applicazioni sia nel campo lavorativo sia in quello bellico. La struttura del manga anticipa quella che sarà usata anche nella serie televisiva con varie sottotrame (prima fra tutte quella relativa alla nascita del Griffon a opera di Utsumi e del successivo confronto tra il Labor della Shaft e l'Ingram) che si dipanano negli episodi del fumetto, mentre i protagonisti sono impegnati in casi e operazioni minori o semplicemente nelle loro questioni private. Al contempo viene fornita una certa informazione sul continuo progresso tecnologico nel campo dei Labor, nonché sulle varie società che cercano continuamente di ottenere il monopolio sul mercato di tali robot da lavoro anche se dettagli di questo genere fanno esclusivamente da sfondo alle vicende. Da notare poi che l'inizio del manga è l'unico che segue per filo e per segno la fondazione della seconda squadra a partire dalla selezione degli ufficiali, mentre gli OAV e la serie televisiva iniziano in maniera molto diversa.

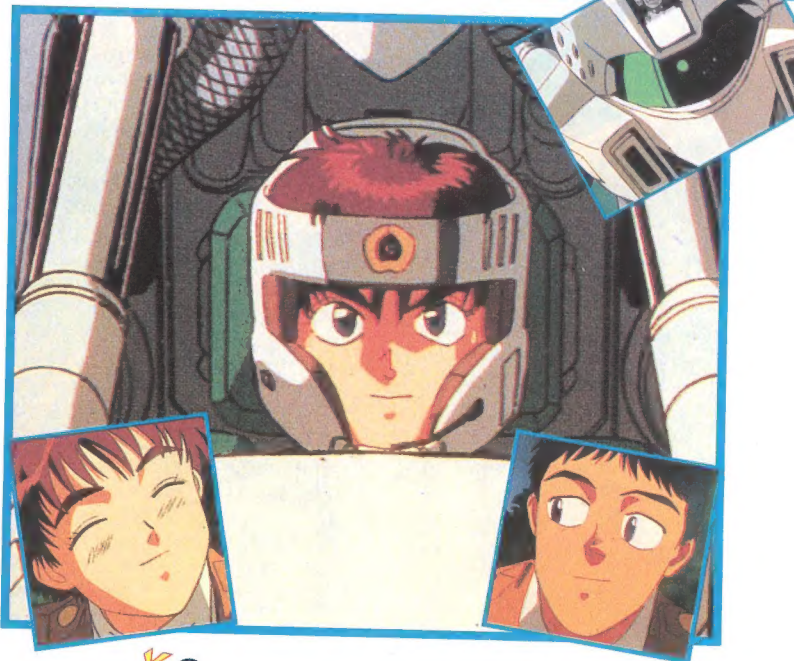
La prima serie di OAV (1988)

La serie di OAV uscita qualche mese dopo il manga è da considerarsi più che altro un esperimento per vedere come sarebbe risultato Patlabor in animazione e per tastare il terreno in vista della realizzazione della serie televisiva. La serie parte con una versione stringata della prima missione del secondo plotone e continua proponendo una continua altalena tra serietà e comicità esasperata sconfinando in veri e propri **divertissement**, come nel caso dell'episodio dedicato al mostro marino. In definitiva, nonostante il buon livello tecnico la prima serie di OAV perde terreno dal punto di vista della sceneggiatura e della credibilità rispetto al manga, anche se c'è da dire che in questo marasma compaiono alcune idee che saranno riprese in alcuni episodi della serie televisiva e anche nel secondo film. In ogni modo non c'è da stupirsi se questi OAV non vengono considerati dalla serie televisiva che, appunto, riparte da zero con la narrazione.

La serie televisiva (1988/89)

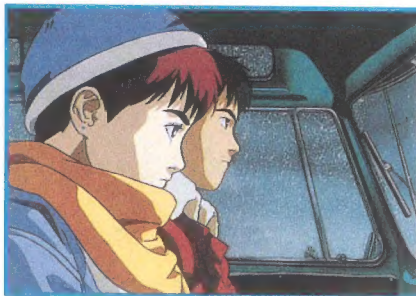
I 45 episodi della serie televisiva andata in onda tra il 1988 e il 1989 riprendono, come già detto, la storia da zero ponendo però un diverso background iniziale, visto che parte con la seconda squadra già formata da diverso tempo all'indomani dell'arrivo dei 98-AV Ingram e del nuovo elemento del gruppo, ovvero Noa Izumi. Il maggior numero di episodi rispetto alla serie di OAV ha permesso di mostrare elementi ignorati persino nel manga (come dimostrano alcuni episodi dedicati alla prima squadra comandata da Shinobu Nagumo) e di inserire ulteriori sottotrame. Per esempio, oltre ai problemi causati dai tre Blocken e dal Griffon, la Shaft produce anche il Phantom Labor, ovvero un Labor per uso militare guidato da un'intelligenza artificiale ed equipaggiato con sistemi di disturbo radio e radar. In più monta a bordo due cannoni laser che funzionano ionizzando l'aria, elemento che lo rende decisamente poco plausibile considerando le tecnologie impiegate in **Patlabor**. La serie risulta di buon livello sia per quanto riguarda le animazioni, sia per la regia, mentre il character design, curato sempre da Akemi Takada, risulta decisamente migliore rispetto alla serie di OAV. Da notare che la cronologia delle produzioni animate successive ha sempre come punto di partenza quello della serie televisiva, mentre il fumetto e la prima serie di OAV sono da considerarsi a se stanti.

Patlabor the movie (1989)

Uscito nel 1989 cavalcando il successo della serie televisiva, questo film diretto da Mamoru Hoshi rappresenta un cambio di direzione rispetto alle precedenti produzioni sia a livello stilistico sia a livello narrativo. La storia ruota intorno ad alcuni incidenti con Labor che avevano come sistema operativo il nuovo HOS (Hiper Operating System) programmato da Eichi Oba, geniale programmatore morto suicida. Le indagini del secondo plotone (e in particolare del capitano Goto) porteranno alla scoperta non solo della completa follia di Oba, ma anche della presenza nel sistema operativo del Babel Virus, che rischia di far impazzire le migliaia di robot da lavoro usati nella baia di Tokyo. La prima cosa che si nota nel film è il character design decisamente più realistico rispetto a quello usato nella serie televisiva, così come è evidente la quasi totale scomparsa di scene umoristiche a favore di un vero e proprio thriller che gioca più su sequenze d'impatto emotivo che sui combattimenti, nonostante il fatto che le scene d'azione all'inizio e alla fine siano assolutamente eccelse sotto ogni punto di vista. Viene poi introdotto un nuovo mecha, ovvero il Type Zero, un prototipo di Labor costruito dalla Shinoara Heavy Industries pensato per sostituire l'Ingram che viene infettato dal Babel Virus proprio durante il sopraccitato combattimento finale. Tuttavia, nonostante gli ottimi commenti della critica, questo film ha ottenuto un successo decisamente minore rispetto a quanto era lecito aspettarsi, forse proprio a causa del netto distacco dalle ambientazioni della serie televisiva.

La seconda serie di OAV (1992)
Questa seconda serie di OAV riprende le vicende successive al film e conclude alcune sottotrame lasciate in sospeso dalla serie televisiva, come per esempio quella del Griffon destinato a scontrarsi per l'ultima volta con la seconda squadra proprio nei primi episodi. Per la gioia dei fanatici dei Labor fanno la loro comparsa le versioni in serie depotenziate del Type Zero viste nel primo film chiamate Peacemaker, destinate appunto a scontrarsi proprio col Griffon nel primo episodio. Nei sedici OAV sono poi presenti un gran numero di episodi umoristici basati sugli elementi di vita quotidiana dei protagonisti in cui sono presenti solo marginalmente le indagini e i casi in cui la seconda squadra è coinvolta. Altri episodi, invece, sono prettamente umoristici, come quello in cui Noa sogna di trovarsi nel background tipo di una serie di **Ultraman** nei panni appunto dell'alter ego di Ingraman impegnato a difendere la Terra da una razza di alieni verdi con il faccione sorridente di Utsumi! Nonostante questo la serie piace al pubblico, e i buoni risultati di vendita spianano la strada alla realizzazione del secondo film, che uscirà proprio l'anno successivo.

Il secondo film (1993)
Diretto ancora da Mamoru Hoshi, questo film merita un discorso a parte, in quanto può essere definito senza ombra di dubbio uno dei lungometraggi più rappresentativi del cinema d'animazione nipponico degli anni 90 a fianco a titoli come **Perfect Blue** e **Ghost in the shell** (diretto peraltro dallo stesso Hoshi). Ambientato ben 3 anni dopo gli eventi narrati dai predecessori, il film ci mostra come gli elementi della seconda squadra siano stati sparpagliati tra le varie forze di polizia dopo la seconda riorganizzazione delle unità mobili con l'eccezione dei due capitani Goto e Nagumo. La storia prende le mosse a partire da un presunto attentato dinamitardo che distrugge un ponte di Tokyo. Si pensa a un'autobomba, ma un turista riprende con la telecamera la sagoma di un F-16 J in volo proprio al momento dell'esplosione. Quel tipo di apparecchio è in dotazione solo alle forze di autodifesa giapponese, e questo porta il governo a pensare a un complotto da parte dei militari. Nel frattempo Goto e Nagumo vengono contattati dal misterioso Arakawa, un agente del comando della difesa convinto che dietro a tutto ci sia un gruppo deciso a far piombare il sistema governativo giapponese nel caos per dimostrarne l'inadeguatezza anche a livello concettuale. **Patlabor 2** è probabil-

mente uno dei più riusciti thriller fantapolitici mai realizzati diretto da Mamoru Oshi, che smonta sistematicamente le istituzioni governative giapponesi ponendole di fronte a un corto circuito istituzionale. Che dire poi dei lunghi dialoghi tra Goto e Arakawa, se non che sono un vero e proprio capolavoro di sceneggiatura? Sono presenti poi sequenze con il solo commento musicale piene di simbologie e con scenari di notevole impatto che dimostrano come questo film possa essere incluso nell'Olimpo del cinema d'autore. Altro dettaglio interessante è il fatto che come il primo film, **Patlabor 2** inizia e finisce con scene di combattimento, quasi come se Hoshi avesse voluto dimostrare che con lo stesso schema è possibile realizzare storie molto diverse sia come spessore sia come sceneggiatura. Tecnicamente tutto è realizzato con un'ottima cura nei dettagli, mentre il character design della Takada (qui coadiuvata da Masami Yuki) segue a grandi linee i dettami imposti nel primo film. Sono presenti anche sequenze in computer grafica usate però in massima parte per la realizzazione di display e non per rappresentare intere sequenze, cosa decisamente

saggia visto il divario che si viene di solito a creare tra cg e animazione normale. L'unica pecca del film è la mancanza di un maggiore approfondimento sugli altri membri della seconda squadra oltre al capitano Goto, sequenze che erano previste ma che non sono state realizzate passando dagli storyboard alla realizzazione pratica (vedi il box sulle curiosità su **Patlabor** per maggiori informazioni). Inoltre, se nel primo film i Labor avevano una certa importanza ai fini della trama, nel secondo lungometraggio hanno un'importanza marginale e in genere si limitano a fare da cornice agli eventi. Il film riceve tutto sommato la stessa accoglienza ai botteghini, ma è tuttora uno dei più celebrati lungometraggi del decennio e non solo dalla critica giapponese.

Il futuro di Patlabor

Proprio nella prossima stagione uscirà in Giappone un nuovo lungometraggio dedicato a **Patlabor** che dovrebbe essere intitolato **Patlabor 13**, ispirato alla serie di episodi del manga in cui una cavia vittima di un esperimento genetico incrocia la strada del secondo plotone. Dello staff originale della Headgear è rimasto solo il mecha designer Yutaka Izubuchi, quindi la qualità del film è ancora un'incognita, anche se voci insistenti sostengono che a dirigerlo sarà un allievo di Mamoru Hoshi.

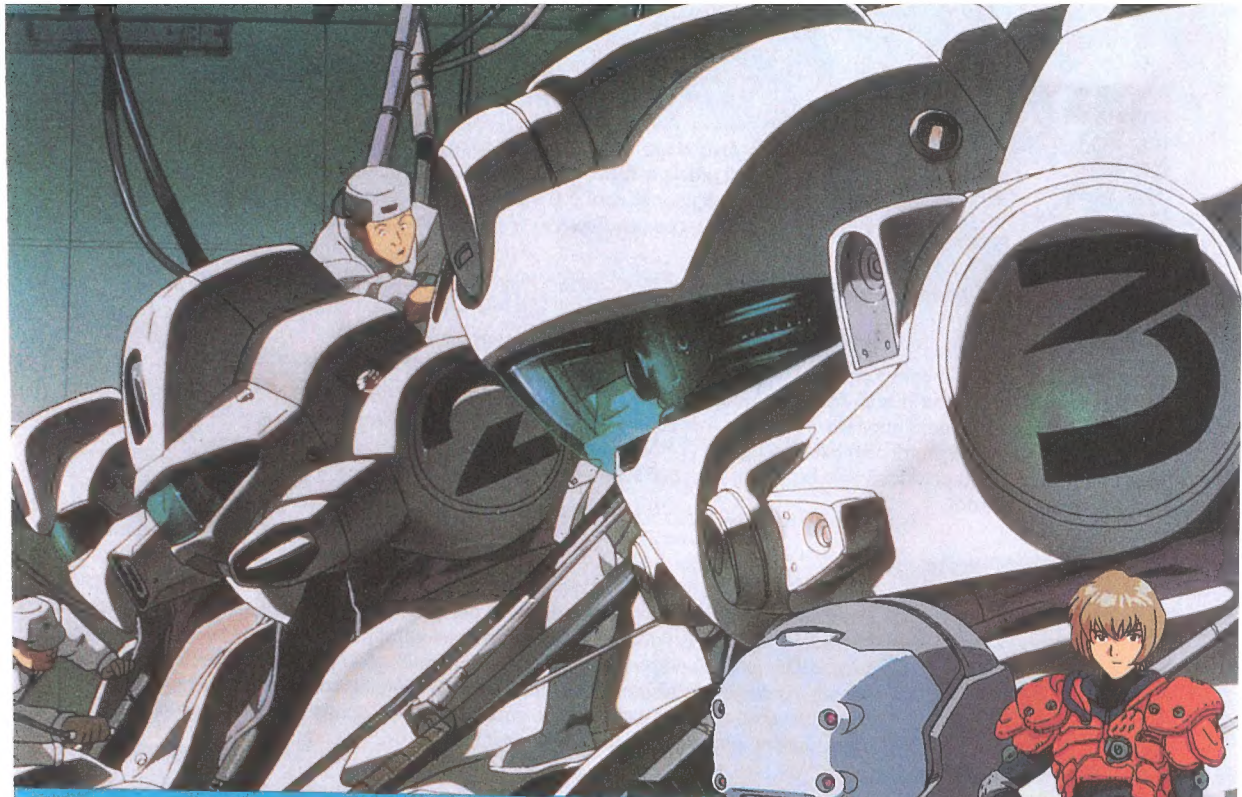
Breve storia di Yutaka Izubuchi

Probabilmente **Patlabor** non avrebbe avuto il successo che ha avuto se alla base non ci fosse stato il brillante mecha design a opera di Yutaka Izubuchi, della cui carriera riportiamo brevemente i passi significativi. Nato a Tokyo nel 1958, Yutaka Izubuchi debutta nel mondo dell'animazione realizzando i nemici di **Daimos** (1978), per poi essere coinvolto marginalmente come mecha designer in **Daltanius** (1979) e **Trider G-7** (1980). In seguito la Toei, favorevolmente impressionata dai suoi lavori, gli chiede di partecipare alla realizzazione di **Godsigma** (1980). Da questo momento inizia per lui un periodo estremamente positivo costellato da collaborazioni a serie come **Blue Gale Xabungle** (1982), **Aura Battler Dumbine** (1983), **Starship Troopers** (adattamento a cartoni realizzato nel 1983 del celebre romanzo di Robert Heinlein), **Mobile Suit ZZ Gundam** (1986), **Char's Counter Attack** (1988) e **Mobile Suit Gundam 0080** (1989). Tuttavia è solo nel 1988 che si ha la sua consacrazione artistica come mecha designer, ovvero l'anno in cui entra a far parte del gruppo Headgear destinato a realizzare **Patlabor**. L'ultimo suo lavoro come mecha deisgner, se si escludono collaborazioni parziali a **Record Of Lodoss War** (di cui però ha illustrato i romanzi), **Oh! My Godness** e **Gundam Wing** (dove ha partecipato nel ruolo di costume designer), è il recentissimo **Gasaraki** della Sunrise, di cui trovate un box proprio in queste pagine.

Curiosità su Patlabor

- C'è tra di voi qualche fan di **Super Robot 28**? Indipendentemente da questo, Yutaka Izubuchi ha dichiarato in un'intervista che una delle prime idee per **Patlabor** era proprio quella di creare un moderno **Super Robot 28**! Ve lo immaginate l'Ingram con sulla spalla il bambino detective che lo pilota con il telecomando?

- Il secondo film di **Patlabor** sarebbe dovuto essere molto più lungo nei piani originali. Tuttavia, al termine della realizzazione degli storyboard il film che ne risultava sarebbe durato ben 2 ore e 40 minuti. Quindi il budget (sufficiente al massimo per un film di due ore) e il buon senso fecero sì che ben 40 minuti di scene fossero impietosamente eliminati, anche se tali sequenze sono state riprese nel romanzo ispirato dal film.

- Se nella serie televisiva e negli OAV appaiono in comparse cameo molti volti noti dell'animazione giapponese (a partire da Kei e Yuri di **Dirty Pair**), gli stessi protagonisti di **Patlabor** sono apparsi in altre serie animate. Un esempio è presente negli OAV di **Kyo Kara Orewa!! (Due come noi** in Italia), in cui in una scena compaiono sulla sfondo Noa Izumi e Shinobu Nagumo.

L'erede di Patlabor?

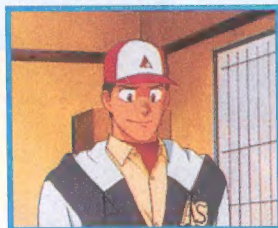
Si chiama **Gasaraki**, ed è una delle ultime serie robotiche della Sunrise. La prima cosa che colpisce di questa serie è, appunto, il fatto che come in **Patlabor** ci troviamo di fronte a un futuro che, se escludiamo la presenza di robot antropomorfi, potrebbe essere benissimo il nostro presente. Al centro della storia c'è la famiglia Gowa, che possiede un'azienda che si occupa di ricerche nel campo delle armi antropomorfe per conto dell'esercito. Yushiro Gowa è il protagonista della storia, e oltre a essere l'unico in grado di pilotare il robot sviluppato dalla sua famiglia, è anche l'unico che ha il potere di evocare Gasaraki (un misterioso spirito che la famiglia Gowa tenta di evocare da anni) tramite una danza tipica del teatro No. Il tema principale della storia è proprio lo scontro tra tradizione e modernità e tra misticismo e tecnologia, anche se la parte del leone come al solito la fanno i mecha disegnati proprio dallo stesso Yutaka Izubuchi. Nonostante i sistemi di pilotaggio e le tecnologie siano diversi, i robot di **Gasaraki** seguono lo stile dei Labor da guerra visti in **Patlabor** e risultano estremamente realistici. **Gasaraki** è stata una delle serie rivelazione dell'annata 98/99 ed è finita con l'episodio 25 proprio il marzo scorso.

i personaggi

Noa Izumi

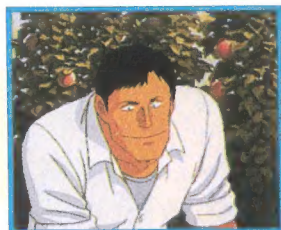
Nonostante la giovane età, Noa Izumi è uno degli elementi di punta della seconda sezione veicoli speciali grazie alla sua abilità di pilota. È una fanatica dei Labor preoccupata di ogni minimo danno riportato dal suo Ingram (a cui ha dato il nome "Alphonse", che era il nome del suo cane), cosa che spesso le preme più dell'effettiva riuscita delle missioni in cui è coinvolta.

Asuma Shinoara

Arruolatosi nella polizia a causa di alcuni problemi familiari, fra cui il rapporto un po' difficile con il padre (proprietario appunto delle Industrie Pesanti Shinohara), Asuma ha una profonda conoscenza dei Labor sia in campo meccanico sia in quello del software. Ricopre il ruolo di operatore di controllo dell'Ingram di Noa vista la sua avversione al pilotaggio dei Labor (detto per inciso non ha lo stomaco per sopportare i continui sobbalzi a cui il pilota è sottoposto).

Isao Ota

Ota è un fanatico del suo lavoro, e finisce per prendere troppo sul serio qualsiasi cosa, specialmente ciò che riguarda il suo ruolo di pilota del secondo Ingram in dotazione al secondo plotone. È un tipo molto impulsivo e dal grilletto facile (prima agisce e poi, forse, pensa), risultando la disperazione della sezione amministrativa della polizia di Tokyo a causa dei costi di riparazione del suo Labor, che viene danneggiato sistematicamente in ogni missione proprio a causa della sua tempra.

Shinshi Mikiyasu

Shinshi è l'addetto al trasporto del Labor di Ota, di cui è anche l'operatore di controllo. Oltre a dover subire le ire della moglie che, a causa del suo lavoro, è sempre a un passo dal chiedere il divorzio, deve anche sopportare Ota e il suo modo di agire.

Hiromi Yamazaki

È l'addetto al camion per la ricarica e il trasporto degli Ingram e, a dispetto della sua stazza (quasi 2 metri), è una persona timida e taciturna. Proprio la sua altezza gli ha impedito di diventare pilota di Labor, visto che non sarebbe nemmeno riuscito a entrare nel cockpit. Il suo hobby consiste nel coltivare ortaggi in una serra situata dietro la caserma della seconda sezione veicoli speciali.

Seitaro Sakaki

Sakaki è a capo delle squadre di manutenzione dei Labor, ed è un meccanico espertissimo che ha praticamente assistito alla nascita e all'evoluzione dei Labor. Con la sua particolare disciplina e il suo carattere stoico è temuto e ammirato dai meccanici della seconda sezione.

Kanuka Clancy

Kanuka è una poliziotta del dipartimento di polizia di New York inviata nella prima serie di OAV come supporto alla polizia di Tokyo durante la visita del sindaco di NY. Nella serie televisiva, invece, è semplicemente assegnata alla seconda sezione per un periodo di apprendimento delle tecniche usate dalla polizia di Tokyo. Da notare che questo personaggio è stato creato da Akemi Takada appositamente per le versioni animate, quindi non è presente nella parte iniziale del fumetto, ma appare solo a partire dal volume 17 in poi.

i personaggi

Takeo Kumagami

Assegnata in qualità di addestratrice alla seconda sezione, il maresciallo Takeo Kumagami si occuperà inizialmente della preparazione degli ufficiali e in seguito si sostituirà a Shinshi come operatore di controllo dell'Ingram di Ota.

Kiichi Goto

Goto è il capitano del secondo plotone della seconda sezione veicoli speciali della polizia di Tokyo, ed è una persona molto posata e riflessiva nonostante il suo strano senso dell'umorismo. Possiede numerosi agganci negli altri corpi di polizia che gli permettono qualche volta di ignorare le normali procedure e di fare a modo suo. Proprio per il suo particolare acume è soprannominato "rasoio", anche se di primo acchito non si direbbe proprio.

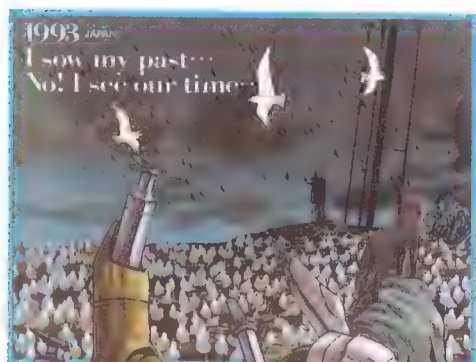
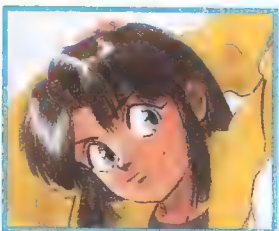
Shinobu Nagumo

È il capitano del primo plotone della seconda sezione veicoli speciali, ed è tra gli ufficiali più intelligenti dell'intero dipartimento di polizia di Tokyo. Il suo rapporto professionale con Goto è alquanto strano, vista l'invidia per i continui successi del secondo plotone e l'attrazione che a volte prova per lui. Nonostante questo è un ottimo ufficiale che si rivelerà di notevole importanza in molte indagini che coinvolgeranno entrambi i plotoni.

Utsumi

Dietro la sua faccia perennemente sorridente c'è il responsabile della sezione di ricerca e sviluppo della filiale giapponese della Shaft Enterprise, una multinazionale che produce praticamente tutto, dai videogame ai Labor da guerra. Nonostante lo stesso consiglio d'amministrazione della sua azienda sia a conoscenza dei suoi traffici illeciti (dal contrabbando di Labor in su), questi non sono intenzionati a licenziarlo per non perdere il suo genio. È inoltre la mente che ha concepito il Griffon, avanzatissimo prototipo ideato appositamente per essere l'antagonista designato dell'Ingram.

Bad Linaht

Bad è un ragazzino appassionato di videogiochi reclutato da Utsumi come pilota del Griffon. Bad considera il suo Labor imbattibile così come la sua abilità di pilotaggio, ed è destinato a diventare l'antagonista di Noa e del suo Ingram.

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

...e alla fine mi vedo costretto anch'io a parlare de **I Simpson!** Ma non per via della moda imperante (anche se ammetto che mi piace parecchio), bensì perché in uno degli episodi capita qualcosa che ci interessa in prima persona. Nell'episodio **2F32**, già trasmesso anche in Italia, Lisa parla a una nuvola con le sembianze del suo maestro di vita, un sassofonista di colore appena deceduto. Per sdrammatizzare e far comprendere lo 'scimmiottamento', gli autori inseriscono nella scena una serie di richiami a situazioni simili, per cui, all'interno della stessa nuvola, appaiono anche i lineamenti di Darth Vader (che dice "Usa la forza, Luke") e quelli di Mufasa de **Il re leone** disneyano, che si rivolge a Lisa chiamandola "Kimba... Ah-ehm... Simba". Be', questa non è niente male, cari i miei gabillosauri in salamoia! I creatori de **I Simpson**, da amanti dell'animazione, hanno fatto un piccolo sberleffo alla Disney, che non ha mai ammesso di essersi ispirata a **Jungle Taitei** di Osamu Tezuka per dare vita a **Il re leone**... E così Mufasa si confonde, scambiando il nome del suo figlio 'legittimo' con quello del leoncino bianco dell'animazione nippponika! Hah! Bella mossa! L'episodio è stato trasmesso su Italia 1, la TV che ultimamente è probabilmente sponsorizzata da una ditta di pasticche anti-collasso, visto che la sua programmazione rischia di farcene prendere almeno quattro alla settimana. Prima ti fa vedere **I Simpson** senza modifiche o censure e con un doppiaggio che rasenta la perfezione (esaltazione!), poi ti ci schiaffa in mezzo sei ore di pubblicità (depressione...), poi annuncia i film di **Lupin III** in prima serata alle 20:30 (yuhuuu!), poi li tarpa con le cesoie nonostante l'orario non sia quello dei programmi per bambini (sigh...), poi annuncia l'acquisto di **South Park** (alé!) e nel frattempo mette le mani avanti perché è un po' troppo volgare (buuuu...), e via così! Ragazzi, se voglio collassare, faccio da solo, grazie! Basta ingerire in alternanza grandi dosi di lambrusco e di aglio per ottenere lo stesso effetto (e un alito decisamente pestilenziale) con meno angoscia. E decidetevi, kakkio! Non potete farmi salire e scendere la pressione (e qualcos'altro) in questo modo! E via, un occhio al Giappone! Forse è fatta! Sulle riviste di Kodansha iniziano ad apparire le prime sospettissimee sibilline pubblicità riguardanti **Manmachine Interface**, ovvero il secondo volume di **Ghost in the Shell** di quello scapestrato di Masamune Shirow! Insomma, per una volta si tratta di roba skritta, e non di chiacchiere... Vi aspetto comunque dietro l'angolo per la prossima smentita! E ora, una fine e un inizio! Dopo la sfilza di episodi finali elencati il mese scorso, vi posso annunciare la conclusione di un altro manga ormai 'storico' di "Jump", ovvero **Jigoku Sensei Nuube**, una serie avente come protagonista un professorino scolastico che si chiama per l'appunto Nuube e che oltre a insegnare la cultura agli studenti da dietro alla cattedra, insegna a demoni e spiriti infernali a non rompere i cosiddetti, e lo fa in stile classico, alla **Bem**, direi. Ebbene, conclusa la loro fatica più 'lunga', gli autori Sho Makura e Takeshi Okano hanno pensato bene di non lasciare a bocca asciutta i loro fan e di sollazzarli con una short story intitolata **TsuriKids Pintaro!!**, pubblicata sullo speciale primaverile di "Jump", in cui un goivane emulo di **Sanpei, il ragazzo pescatore**, stupisce amici e avversari con la sua tecnica di pesca 'borderline'. Avevate mai provato (al primo colpo, s'intende) a prendere all'amo un pesce mentre correte giù da una discesa in bicicletta con tanto di mantello e cappello? Lui sì! Come al solito, se i personaggi piaceranno, lo short diventerà l'episodio pilota per una nuova serie. Nuova serie sul serio, invece, per quanto riguarda il mondo dell'animazione! Dopo circa due anni che ve lo dico fra i denti, finalmente posso affermarlo senza tema di essere più smentito: la Tatsunoko ha sfornato l'ottava serie delle Macchine del Tempo! S'intitola **Kiramekuman**, e si rifà allo stile 'giocattoloso' delle prime serie come **Yattaman** e **Zendaman**, piuttosto che ai robogigantismi di **Yattodetaman**. I personaggi sono poliziotti, hanno nomi francofoni e... E il trio? Sì, sì, è sempre lo stesso! E questa volta si chiamano Rouge (lei), Pierre (lo smilzo) e André (l'energumeno). Ma ne saprete qualcosa di più sul prossimo numero di **Kappa Magazine**, visto che i Kappagaùrri stanno preparando un articolone in merito, e visto che io devo corre d'urgenza in bagno... **Il vostro intestinale Kappa**

Tsurikids Pintaro © Sho Makura/Takeshi Okano/Shueisha

OTAKU 100%

Lo scorso carnevale non ha colti impreparati **Emanuele Sambucioni** e suo cugino **Paolo Ursino** di Torre Faro (ME), che li ha visti uscire per le strade vestiti rispettivamente da **Goku** e da **Great Sayan**! Bravi! E nell'invitare tutti a continuare a spedire foto in costume, butto lì una nuova bomba: cosa accadrebbe se un produttore cinematografico cercasse volti nuovi per interpretare film dal vivo basati su serial giappponesi?! Di questo si occuperà la rubriketta **Kasting**! Speditemi foto di vostri amici, parenti, conoscenti che secondo voi assomigliano (parlo di aspetto, non di costumi!) ai personaggi anime-mangosi! Vanno bene anche immagini di gente nota, come attori, cantanti, politici (?!), e se volete potete pure ritoccarli e appiccicare loro addosso gli abiti del personaggio che dovrebbero interpretare! Un esempio? Io vedrei bene Jim Carrey nei panni di **Lupin III** e Anna Falchi in quelli di **Fujiko Mine**... Al lavoro, gente! **K**

Kiramekuman © Tatsunoko Production

Jigoku Sensei Nuube © Sho Makura/Takeshi Okano/Shueisha

PRESENTAZIONE UFFICIALE

La storia è ambientata nel 2100 a Bayside City (precedentemente nota come la città di Yokohama) ricostruita dopo essere stata distrutta dai due grandi terremoti. E' ormai la città internazionale più grande del Giappone, in cui le forze armate lottano per ottenere il potere. Non si tratta di una semplice storia di fantascienza, e si discosta anche dalla grande quantità di cartoni animati prodotti ultimamente, basati essenzialmente su guerriere in abiti succinti armate pesantemente. Nonostante a prima vista **Gundress** sembri proprio questo, si tratta in realtà di un giga-punk movie estremamente originale, che lascia intravedere nuove possibilità nel campo dell'animazione. Fra le scene realizzate in modo più spettacolare, sono da annoverare quella del combattimento su un camion che corre ad alta velocità, quella della metropolitana travolta dall'acqua in un tunnel subacqueo distrutto, e diversi scontri virtuali che hanno luogo direttamente all'interno della rete. La produzione garantisce dinamicità, inquadrature da angolazioni mai sperimentate e una velocità tale da far impallidire action-movie hollywoodiani: in effetti, si potrebbe considerare **Gundress** come la versione giga-punk animata di *Die Hard*. La regia è di Yatabe Katsuyoshi, già nota per il suo ottimo lavoro sulla serie **Yusha** della saga dei **Transformers**. La sceneggiatura è opera di Akira Tenzawa (ORCA), mentre il soggetto e l'ideazione dei personaggi è del grande Masamune Shirow.

ANCORA SHIROW!

YUN KEI

Data di nascita: 1/4/2082
Nazionalità: Repubblica Coreana, dopo l'unificazione di nord e sud
Altezza: 15[illegible]
Peso: 42 kg

E' il capo degli Angel Arms, la truppa privata di Vounsar. Prima di questo incarico era sergente delle truppe corazzate della Marina Militare della Corea Unita. Dopo aver lasciato il suo paese per motivi personali, ha addestrato il corpo di guardia della base militare di Bayside City. E' esperta di arti marziali come il Tae Kwon Do, e il suo modo di pilotare i LM è assolutamente aggressivo. Il rapporto che ha con Arisa è più da amica che non da capo.

SILVIA KAKIHANA

Data di nascita: 8/8/2081
Altezza: 17[illegible]
Nazionalità: Giappone
Peso: 60 kg

E' nata a Shuri City (Okinawa) e cresciuta a Osaka. E' maestra di un'antica arte marziale originaria di Okinawa chiamata Ichinyo Karate Genbu. Ha un carattere mascolino e impulsivo, e pilota il suo LM senza risparmiarlo: per questo motivo, Numb è costantemente in riparazione. Ama intromettersi in qualsiasi argomento di discussione, ma poi crea problemi di comprensione agli interlocutori parlando esclusivamente nel dialetto di Osaka. Adora mangiare l'okonomiyaki (la 'pizza' giapponese), suona bene lo jabisen di Okinawa (strumento musicale fatto con la pelle di serpente) e guarda con sospetto ad Arisa, che non fa mai amicizia con i membri del gruppo.

GUNDRESS

NUMB
E' il LandMate (d'ora in poi abbreviato con la sigla LM) da combattimento pilotato da Silvia.

KUMGUN
Versatile LM multiuso in dotazione a Kei, dotato di grande potenza di fuoco ed estremamente valido nel corpo a corpo.

TRYUFAN
Questo LM, pilotato da Michelle, può contare su un computer interno abilitato alle pratiche di montaggio e smontaggio.

NOCTURL
LM pesante dotato di una corazza particolarmente spessa, che gli permette una maggior resistenza in qualsiasi scontro armato. E' pilotato da Marsha.

DOLCE
LM equipaggiato con sistema di mimetizzazione termo-ottica, utile per azioni di spionaggio o per operazioni Top Secret, assegnato ad Arisa.

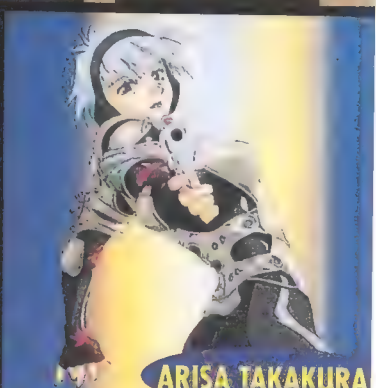
MICHELLE IGA

Data di nascita: 29/11/2084 **Altezza:** [illegible] **Nazionalità:** FV (ex Francia) **Peso:** 42 kg

Si occupa del settore di combattimento informatico e della progettazione di nuove armi, e naturalmente è un'esperta hacker. Il suo DNA contiene le informazioni genetiche di uno scienziato di fama mondiale e di una grande filosofa. E' stata educata in maniera severa con un programma speciale per ragazzi dotati, e all'età di soli 14 anni ha conseguito lauree in ingegneria, in biologia e in teoria della super conduzione. E' una buona amica di Silvia.

MARSHA ASANO

Data di nascita: 14/2/2083 **Altezza:** [illegible] **Nazionalità:** Giappone **Peso:** 48 kg

La sua mira è pressoché infallibile, e grazie a questa abilità ha vinto gare di tiro per tre anni consecutivamente. E' cresciuta in America, si è laureata all'Accademia di Polizia con il massimo dei voti e dedica gran parte del suo tempo libero alla ginnastica. Durante il periodo trascorso come agente presso la polizia di Los Angeles, però, ha ucciso per errore un collega tentando di colpire un criminale. Dopo questo evento ha perso fiducia nella sua mira durante il combattimento, e non riesce a riprendersi dal trauma. Kei cerca costantemente di scuoterla dicendole che deve riuscire a superare i propri problemi, e può farlo solo contando su se stessa.

ARISA TAKAKURA

Data di nascita: 29/10/2079 **Altezza:** 172 cm **Nazionalità:** Giappone **Peso:** 55 kg

E' la migliore pilota di LM all'interno del gruppo, ma consuma i pezzi di ricambio a ripetizione. Prima di far parte della squadra era membro di un'organizzazione terroristica chiamata Secundaty. Durante un attacco alla Banca Centrale è stata ferita gravemente, ma si è salvata grazie all'operazione chirurgica che l'ha resa un cyborg. Da allora si è separata dal suo fidanzato, che era anche il suo capo, ma è destinata a rincontrarlo in questa nuova avventura, anche se in qualità di avversaria. La crisi sentimentale in cui si trova la porta ad avere comportamenti ambigui nei confronti del nemico, alimentando il sospetto di tradimento fra le sue compagne.

Il Futuro dell'animazione

di Sara Colaone

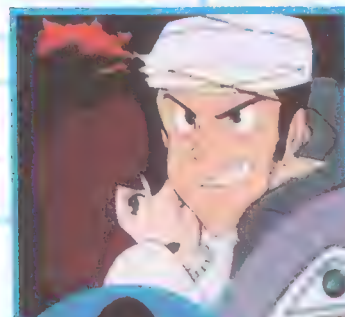
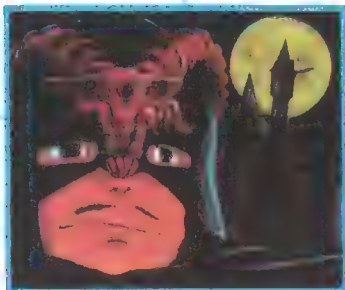
Grazie all'apporto delle tecnologie digitali, l'animazione sta diventando sempre più una componente essenziale della comunicazione pubblicitaria e dell'editoria multimediale, distaccandosi dalla sua matrice originariamente solo cinematografica.

Con l'intento di sottolineare questa evoluzione e di individuare i legami fra i modi tradizionali e quelli moderni di realizzare l'animazione, si è svolta a Bologna il gennaio scorso la prima edizione del **Future Film Festival**, neonata manifestazione dedicata al cinema d'animazione nella sua accezione più moderna e tecnologica.

L'animazione cinematografica sta infatti vivendo un periodo di fermento che ne ha portato alla ribalta il linguaggio. L'incremento della produzione e la diversificazione del prodotto a cui stiamo assistendo è uno dei frutti dell'u-

tilizzazione delle tecnologie digitali nel settore, che permettono una razionalizzazione dei tempi e dei costi nelle soluzioni adottate dall'animazione tradizionale, e ne rendono possibili altre totalmente innovative.
Attraverso le rassegne dedicate ai nomi più significativi dell'animazione europea e statunitense si è potuto assistere all'evoluzione di questo linguaggio, non dalle origini, che coincidono con la nascita del cinema, ma dal 1976, anno di fondazione della britannica Aardman Animations, nota soprattutto per le produzioni con la plastilina in stop-motion. I fondatori Sproxton e Lord hanno indirizzato il loro interesse verso un'animazione che linguisticamente fonde generi diversi, creando, oltre ad alcuni videoclip per Peter Gabriel e le Spice Girls, autentici capolavori come **Creature Comforts** (GB, 1989), le serie **Rex the Runt** (GB, 1990), **Wallace and Gromit** (GB, 1996) e **Pib and Pog** (GB, 1998), una sorta di risposta a "Grattachecca e Fichetto" di **The Simpson**.
La Aardman Animations comincia a fare uso dell'animazione digitale in 3D dalla metà degli anni Novanta, ma esistono case di produzione create guardando esclusivamente all'animazione digitale, come la Pixar Animation Studios, nata all'interno della Industrial Light+Magic, società specializzata nell'integrazione fra immagini fotografiche e digitali per il cinema (**Forrest Gump**,

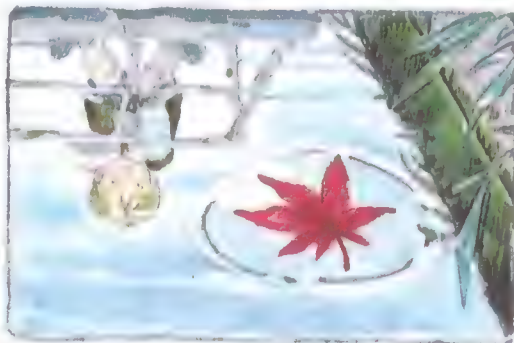
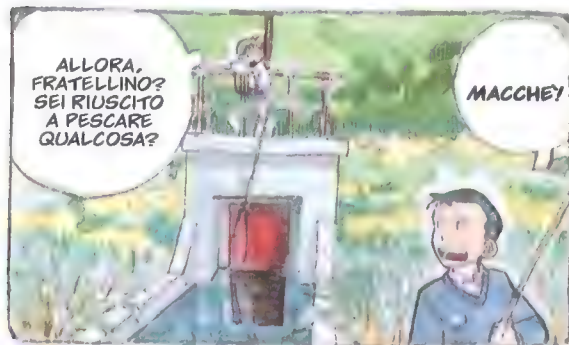
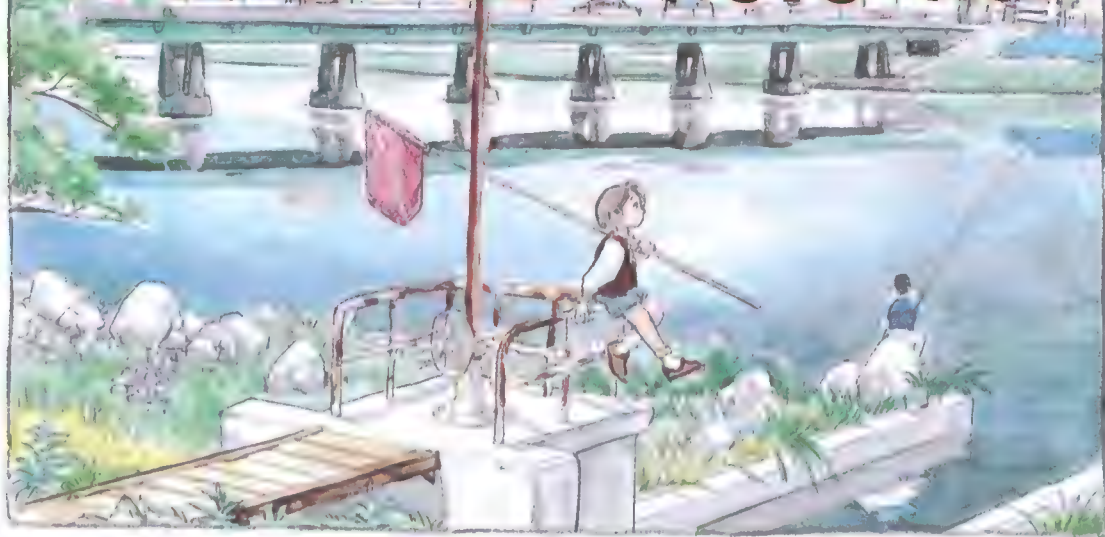
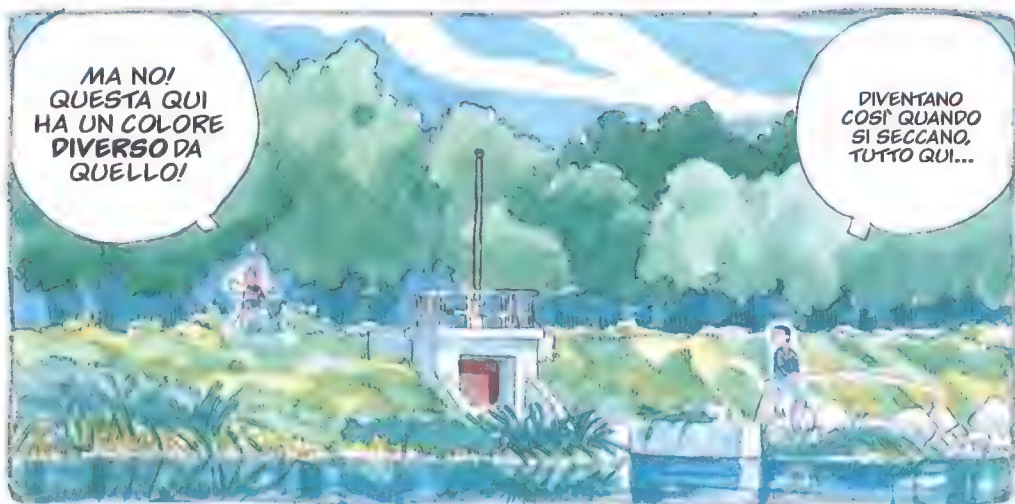
1994; **The Mask**, 1994). Alla Pixar John Lasseter, ex-animatore Disney, porta il calore dei personaggi vivi nel freddo mondo del pixel, dando vita ai personaggi "inanimati" di **Luxo Jr.** (USA, 1986) e **Tin Toy** (USA, 1988), e rivoluzionando il mondo del cinema e dell'animazione con **Toy Story** (USA, 1995), il primo lungometraggio interamente digitale, arrivando sino a **A Bug's Life** (USA, 1998), di cui sono stati presentati i making of.
Un esempio di come l'animazione esca dall'ambito strettamente cinematografico è il caso di ExMachina, casa di produzione francese nata nel 1989, che grazie alla sua flessibilità produttiva è in grado di abbinare la sperimentazione creativa alla realiz-

zazione di spot pubblicitari, videoclip, cinema dinamico, effetti speciali. Figura di spicco è qui Jerzy Kular, a cui sono state affidate le realizzazioni di filmati digitali per i parchi a tema della Iwerks Entertainement (**Dino Island I**, 1994 e **Dino Island II**, 1998) e della Matsushita (**Krakken**, 1995), e che ha realizzato anche **Mad Racers** (1997), in cui abbina gli effetti delle proiezioni 3D con il cinema dinamico.

L'animazione diventa dunque linguaggio autonomo, trovando sempre nuove applicazioni, dal cinema al videoclip, dalla pubblicità al gioco, dalla televisione al videogame, come ci è dimostrato dalla presentazione del videogame **Tomb Raider III**, mescolando generi e mostrando di volta in volta differenti gradi di astrazione o iperrealismo. Per quanto riguarda la mescolanza di generi all'interno di un sistema produttivo canonizzato è doveroso citare il caso di Hayao Miyazaki, realizzatore giapponese che dalla fine degli anni Sessanta ha dato vita ad alcune delle più note produzioni di cinema d'animazione e di serie televisive animate, fra cui **Conan il ragazzo del futuro** (Giappone, 1978) e **Lupin III - Il conte di Cagliostro** (Giappone, 1978) nel calendario del festival. Ancora sui cartoni animati e sul loro futuro si è potuto riflettere gustando l'episodio **Homer 3D** (USA, 1996) di **The Simpson**.

Ma il percorso dal cinema d'animazione tradizionale al pixel non è irreversibile, come testimoniano le presentazioni de **La Gabbianella e il gatto** di Enzo D'Alò (Italia, 1998) e di **Kirikou et la Sorcière** di Michel Ocelot (Francia, 1998), dove le differenti soluzioni di integrazione fra animazione tradizionale e interventi digitali tendono a evidenziarne le diverse peculiarità. O come in **Fear and Loathing in Las Vegas** di Terry Gilliam (USA, 1998), dove l'animazione è ancora strumento per la rappresentazione dell'allucinazione.

[illegible]

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

IL PAESE DELL'AUTUNNO

MA NO! QUESTA QUI HA UN COLORE DIVERSO DA QUELLO!
DIVENTANO COSÌ QUANDO SI SECCANO, TUTTO QUI...

MA QUESTE NON SONO SECCHE...

AVEVO RAGIONE IO, È DIVERSA! QUESTA NON È UNA FOGLIA D'ACERO!
AH... UHM... VOLEVO DIRE CHE... CHE...

...CHE QUELLE SECCHE SI TROVANO PIÙ SU! EVIDENTEMENTE, QUESTA È STATA PORTATA DALLA CORRENTE E VIENE DA PIÙ A MONTE!

AH, SÌ? ALLORA VOGLIO ANDARE A VEDERE!
EHI, ASPETTA, TADASHI!

NON PUOI ANDARE DOVE NASCE IL FIUME A PIEDI! È TROPPO LONTANO!

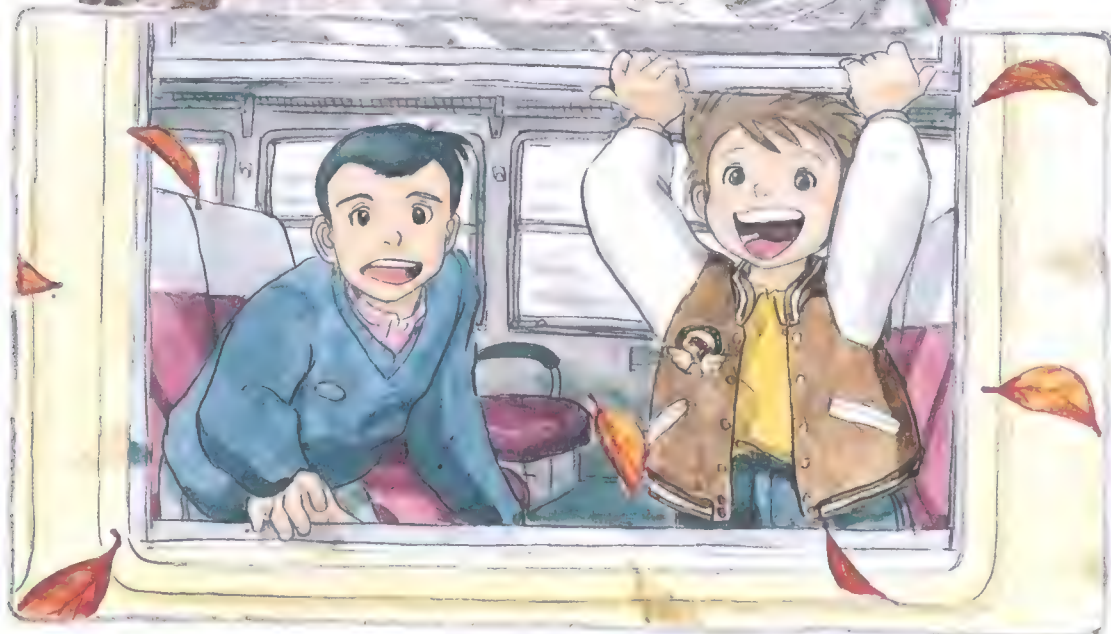
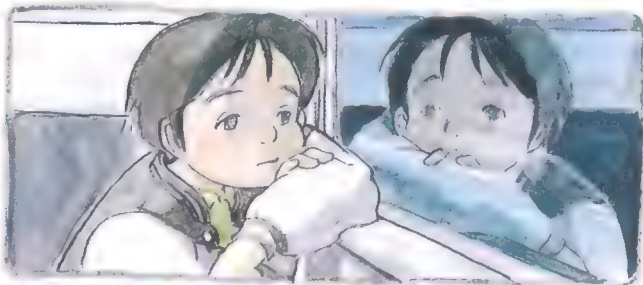
OH... CHE PECCATO...

SENTI, TADASHI... SE HAI DAVVERO VOGLIA DI ANDARE A VEDERE, IO...
COSA? SUL SERIO?!

TUTUM
TUTUM
TUTUM
TUTUM

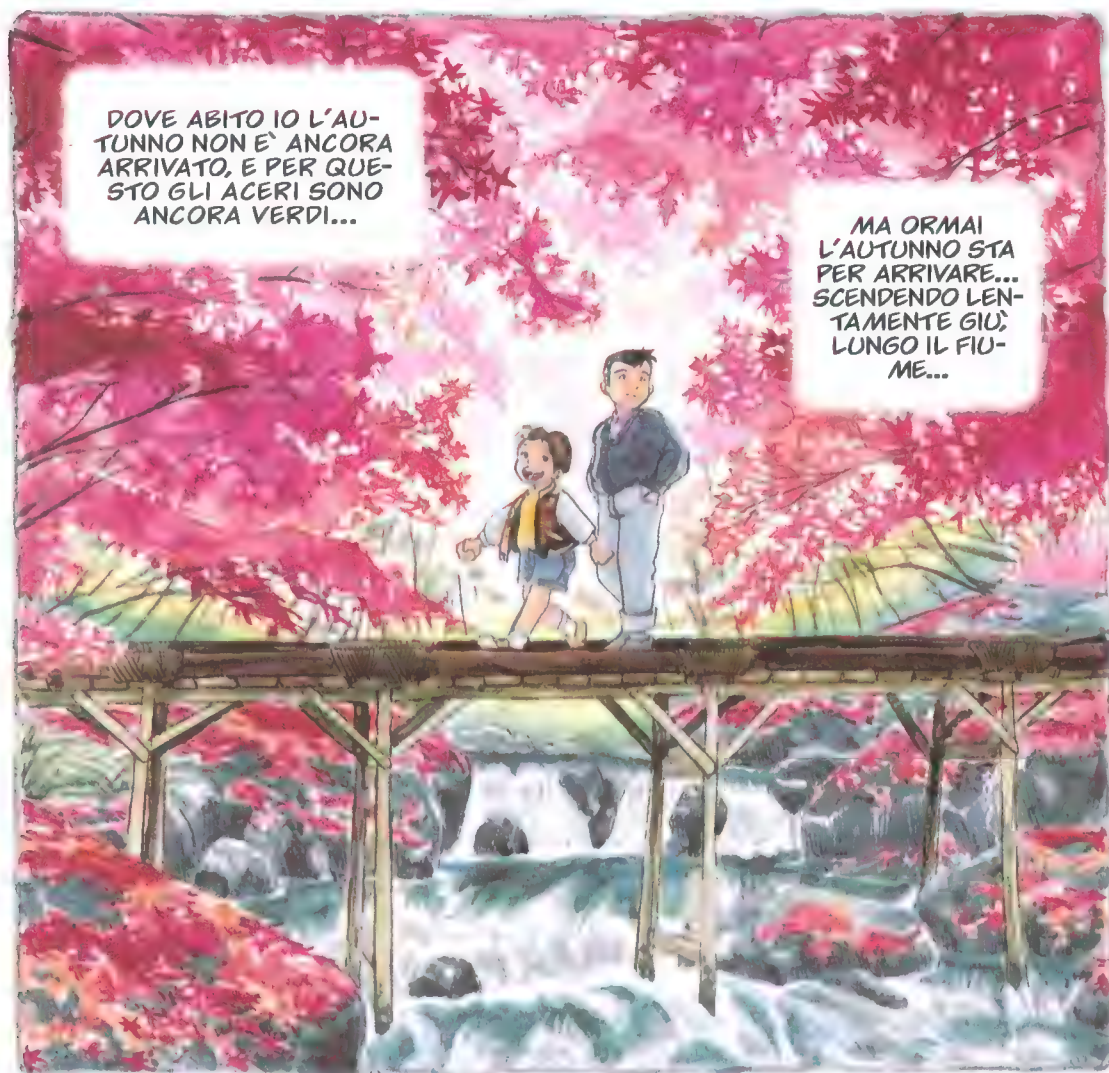
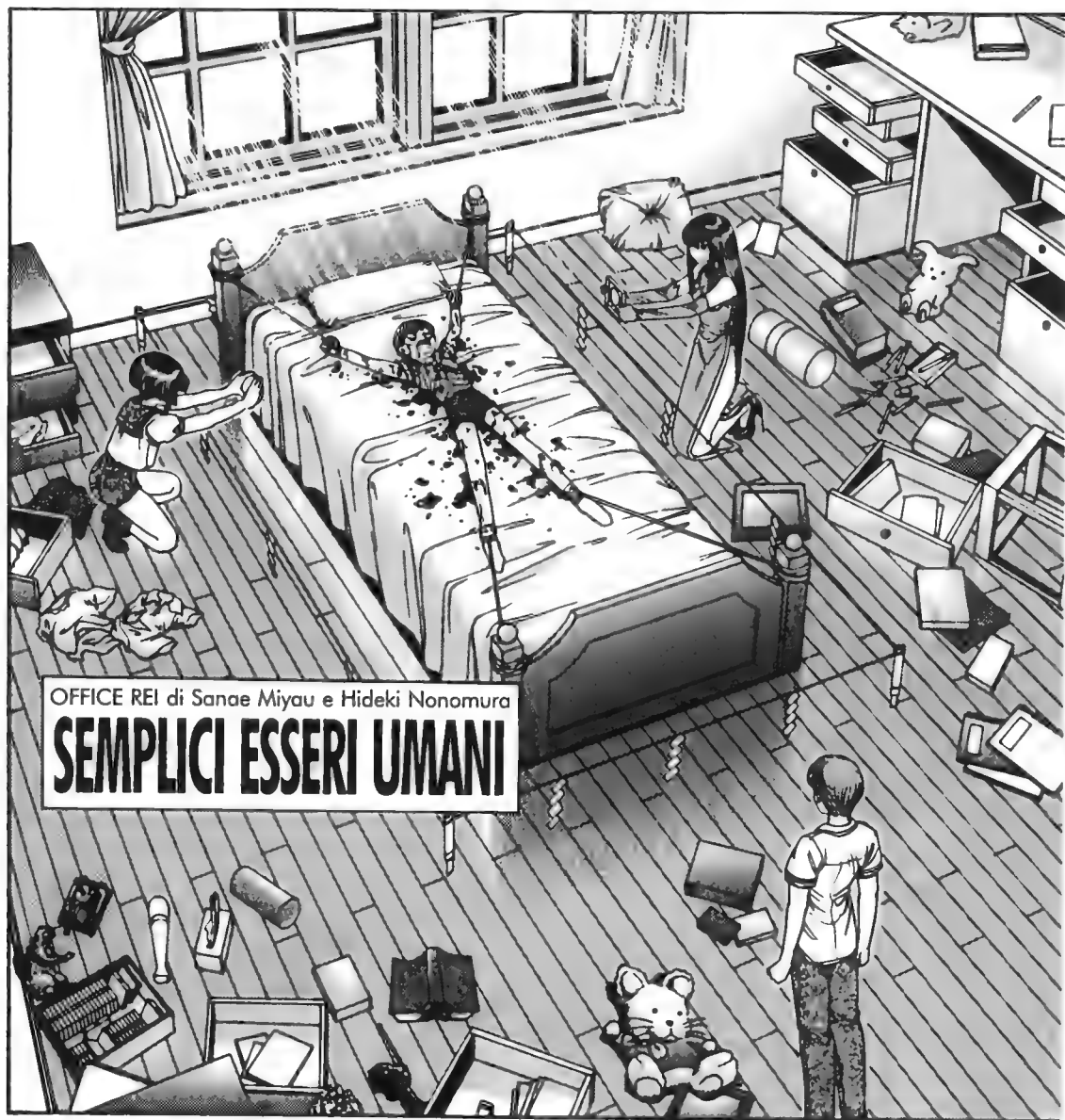
QUANTO MANCA ANCORA?
UN BEL PO'... MA NON SPORGERTI!

VA BENE!

EHI, SIAMO FINITI IN UNA GALLERIA! SEI SICURO CHE QUESTO TRENO SIA QUELLO GIUSTO?
IO... CREDO DI SÌ...
CRE-DO...

CHE MERAVIGLIA! LA MONTAGNA SEMBRA UN ENORME MAZZO DI FIORI!

DOVE ABITO IO L'AUTUNNO NON E` ANCORA ARRIVATO, E PER QUESTO GLI ACERI SONO ANCORA VERDI...

MA ORMAI L'AUTUNNO STA PER ARRIVARE... SCENDENDO LENTAMENTE GIÙ, LUNGO IL FIUME...

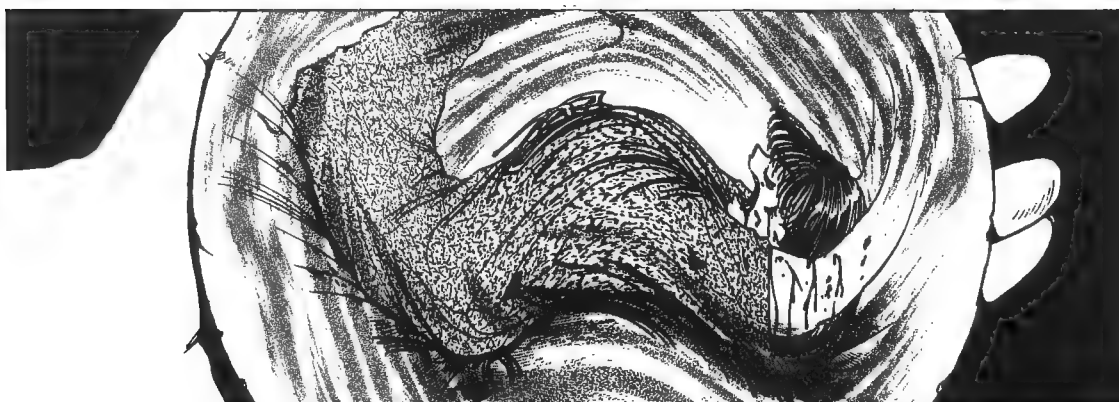
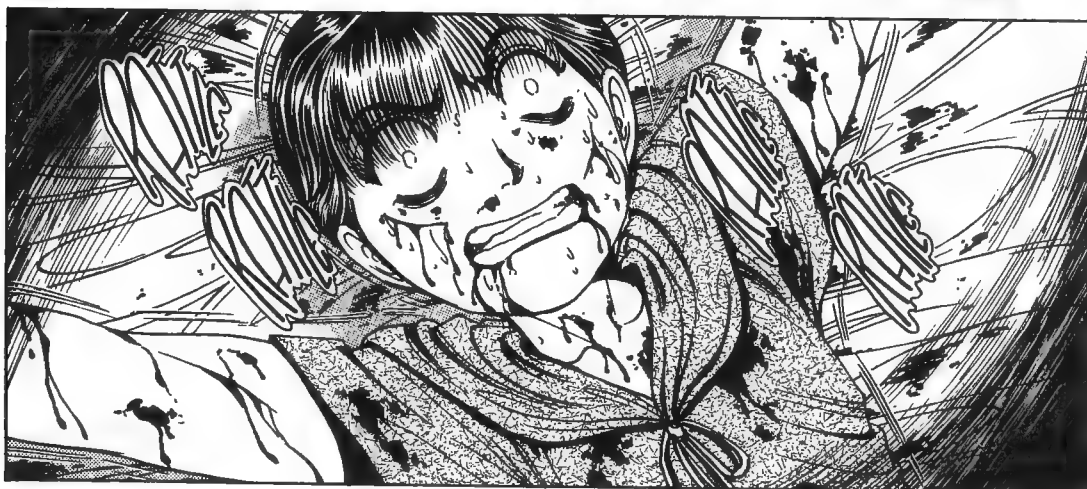
CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

OFFICE REI di Sanae Miyau e Hideki Nonomura

SEMPLICI ESSERI UMANI

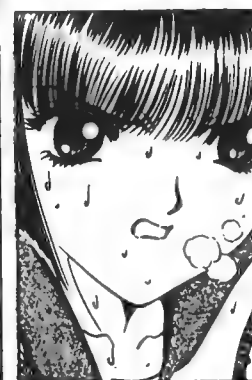
DEVE ANDARE TUTTO BENE!
SE NON RIUSCIREMO A PORGLI IL SIGILLO, NOBORU MORIRÀ!

CONCEN-TRATI SULLO SPEC-CHIO!
FORZA, EMIRU... INIZIAMO A SIGIL-LARE!

SONO PRONTA!

AARGH!
L'INTRUSO STA PER USCIRE!
HNN!

Q-QUESTO SAREBBE...
...LO SPIRITO CHE SI È IMPOSSESSATO DI NOBORU...?

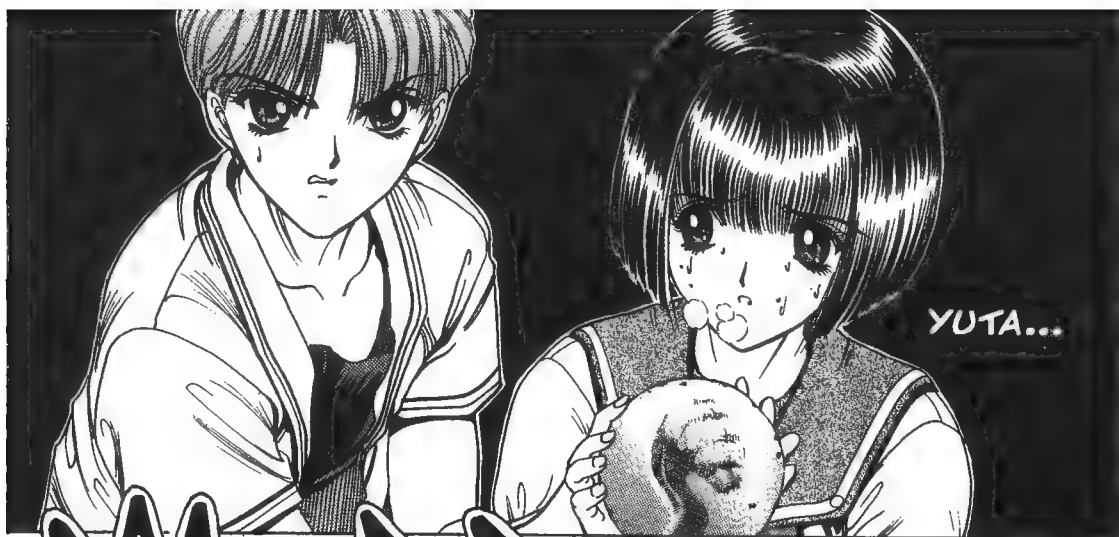
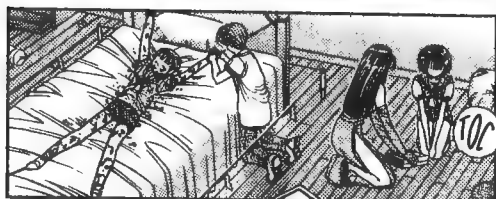
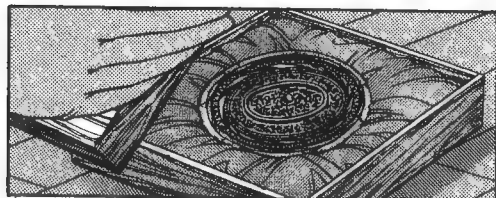
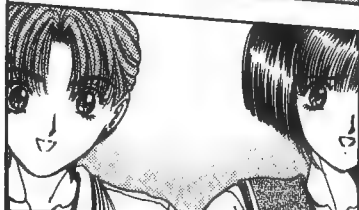
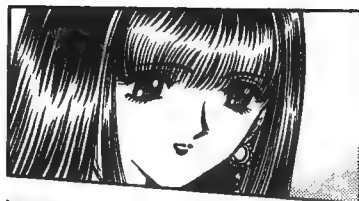
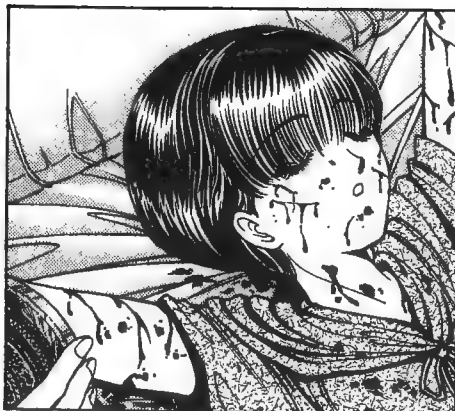
CORAGGIO, EMIRU! ANCORA UN PICCOLO SFORZO!

FLOP

OH!
EMIRU! NON SPOSTARE LA SUPERFICIE DELLO SPECCHIO! TIENILO DRITTO DI FRONTE AL MIO!

RESISTI!
ALTRIMENTI RISCHIAMO DI LASCIARCI SFUGGIRE LO SPIRITO!

EMIRU NON CE LA FA PIU'! HA ESAURITO LE SUE ENERGIE NEL MOMENTO IN CUI HA OPERATO LA RETROCOGNIZIONE...

P-PERDONAMI NOBORU!
N-NON... CE LA FACCIO... PIU'... NON RIESCO A TENERE LO SPECCHIO...

YUTA...

ZGSHH
E` TUTTO FINITO...
TOC
NON PREOC-CUPARTI... NON C'ERA ALTRA SCEL-TA...
TI AVEVO CHIESTO UNA COSA QUASI IMPOSSIBI-LE...
GRAZIE, EMIRU...

...YUTA!

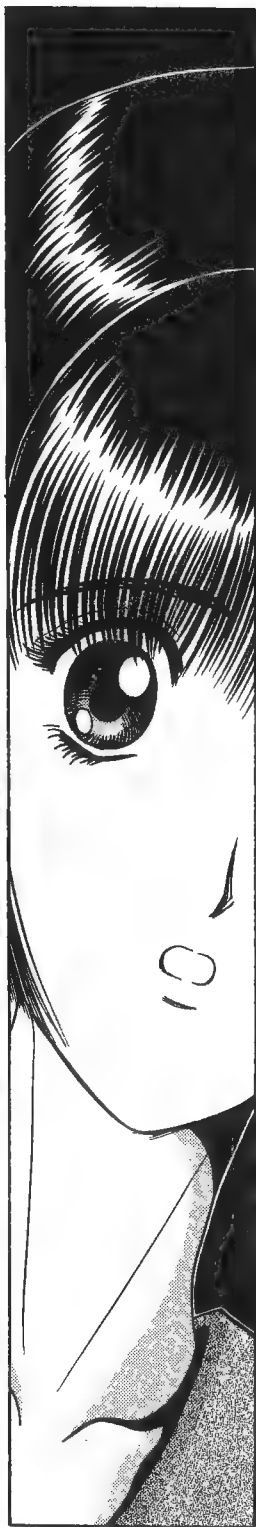
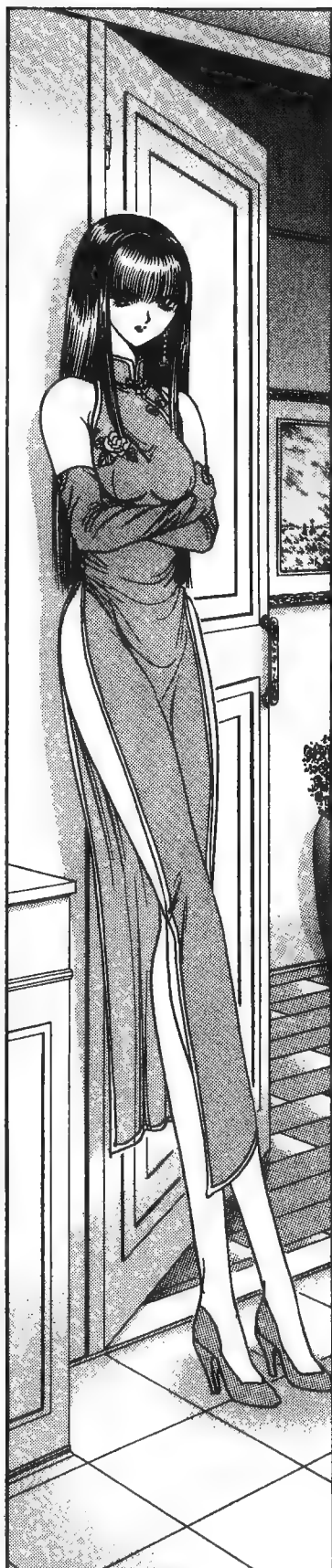
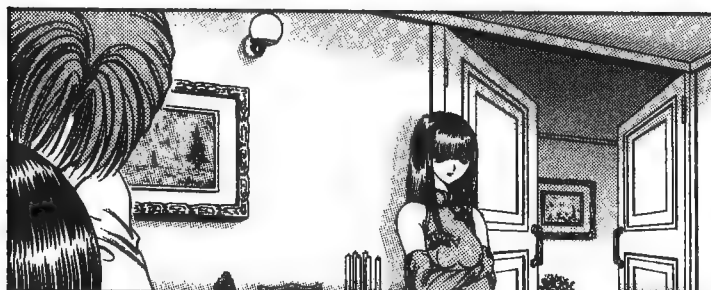
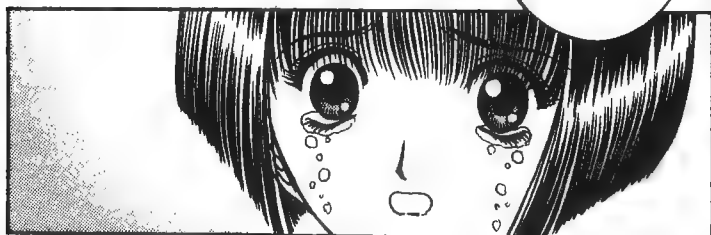
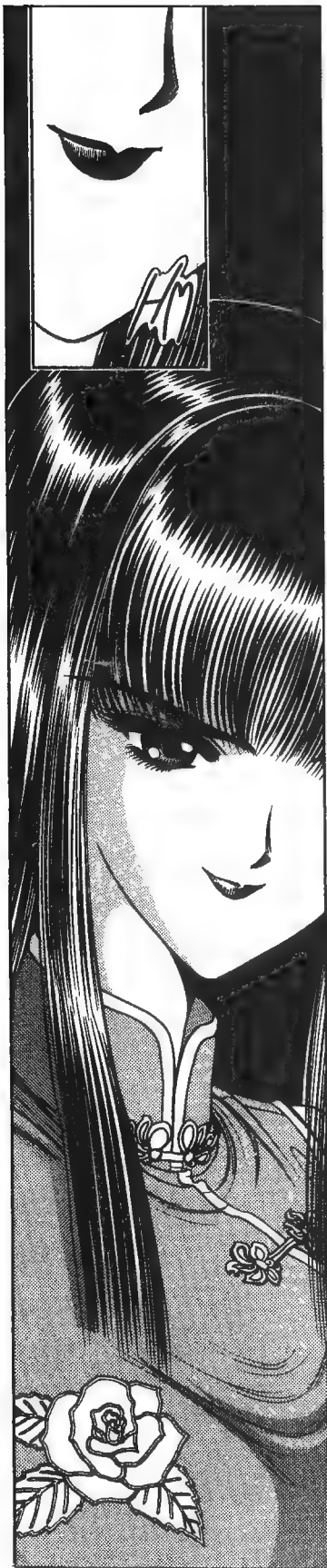
...P-PERCHE' HAI QUELLO SGUARDO SEVERO? IO NON SONO UN MOSTRO!
Y-YUTA...
EMIRU...

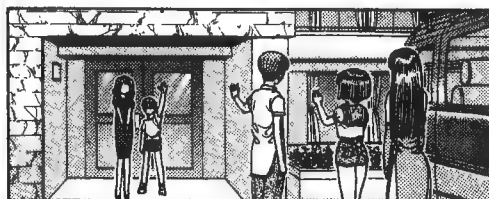
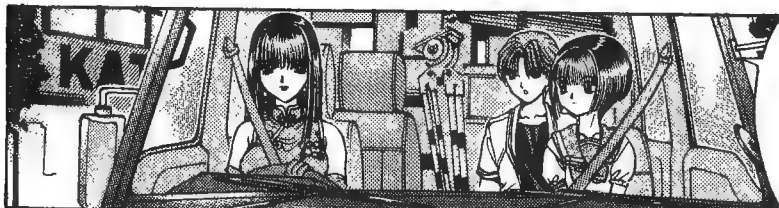
LA GENTE, PROPRIO COME LA SIGNORA FUKAO...
CONSIDERA CHI E' DOTATO DI POTERI SOPRANNATURALI QUALCOSA DI **MOSTRUOSO**, VERO...?
AH...

ANCHE TU LA PENSI COSI', YUTA...?
CREDO CHE QUESTA SIA L'OPINIONE COMUNE...
IN EFFETTI...

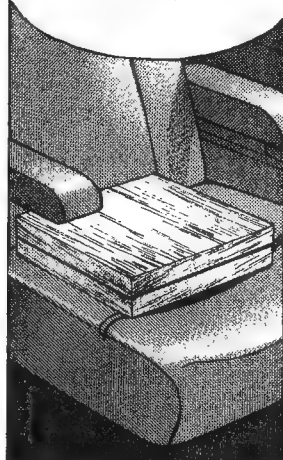
EMIRU!
N-NO...!
ASPETTA!
DOVE CORRI?!
EMIRU!
NOOOO!

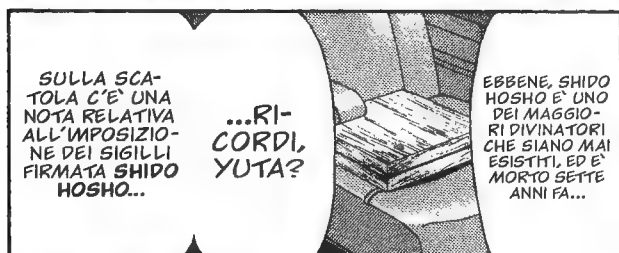
CHE TI SUCCEDE, ADESSO?! VA BENE, SONO VENUTO A CONOSCENZA DEI TUOI POTERI SOPRANNATURALI...
E ALLORA?! TRA DI NOI DEVE CAMBIARE TUTTO SOLO PER QUESTO?!

SEI SEMPRE TU, EMIRU... SEI ESATTAMENTE QUELLA DI PRIMA... NON E' CAMBIATO NULLA!

YUTA...

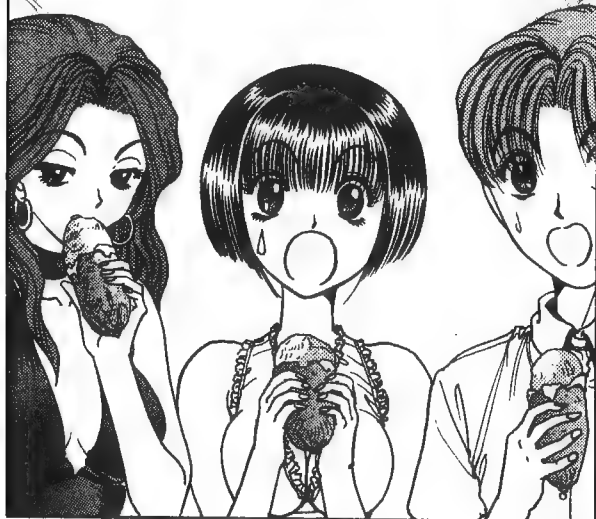
E FU COSÌ CHE FINALMENTE LE INDAGINI TERMINARONO...
ARRIVEDERCI, EMIRU!
EMIRU!
YUTA...
NON C'È PIÙ BISOGNO DI PREOCCUPARSI PER LUI, EMIRU!
SÌ... GRAZIE!

SÌ, LO SO...

MA, ALLA FINE DEI CONTI...
...SI PUÒ SAPERE CHE DIAVOLO ERA QUELLA COSA ORRIBILE?

SI TRATTAVA DI UN AGGLOMERATO DI ODIO...
...GENERATOSI PROBABILMENTE DALLE VITTIME FINITE IN SACRIFICIO A QUALCHE DIVINITÀ IN UN LONTANO PASSATO...

MOLTO TEMPO FA, IN UN VILLAGGIO ANTICO, QUESTI SPECCHI ERANO VENERATI COME SIMBOLO DI UNA DIVINITÀ...

QUESTI SPECCHI HANNO ASSORBITO IL RANCORE E L'ODIO DI TUTTI COLORO CHE FURONO UCCISI...
ALLORA ESISTEVA L'USANZA DI SACRIFICARE ESSERI UMANI...
CAPITAVA IN OCCASIONE DELLE FESTIVITÀ, SIA COME AUSPICIO PER UN BUON RACCOLTO, SIA PER LA PROSPERITÀ DEL VILLAGGIO...

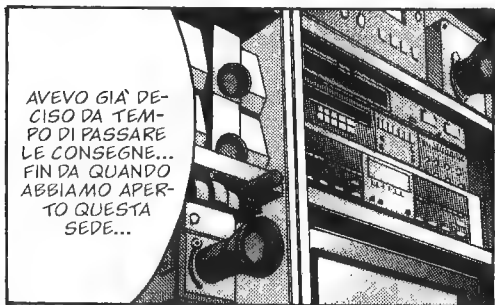
NON AVREI MAI IMMAGINATO DI TROVARE IL SUO NOME IN QUESTO MODO, PERÒ...

EBBENE, SHIDO HOSHO È UNO DEI MAGGIORI DIVINATORI CHE SIANO MAI ESISTITI, ED È MORTO SETTE ANNI FA...
...RICORDI, YUTA?
SULLA SCATOLA C'È UNA NOTA RELATIVA ALL'IMPOSIZIONE DEI SIGILLI FIRMATA SHIDO HOSHO...
FU PROPRIO LUI A INSEGNARMI LA TEORIA DEGLI INCANTESIMI, PERCIÒ COMPRENDO NEL DETTAGLIO QUALSIASI LAVORO DA LUI ESEGUITO...

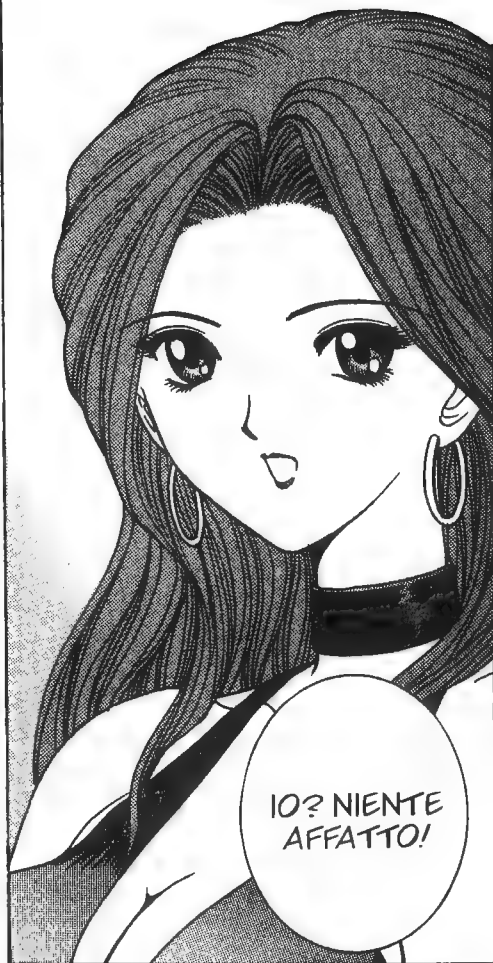
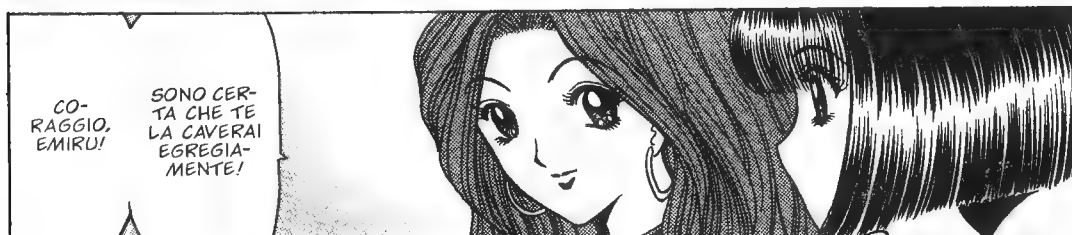
PER L'AGENZIA ERA UN GIORNO DI RIPOSO, E PER LA PRIMA VOLTA IN QUEST'ANNO VENNERO ARROSTITE LE PATATE DOLCI PER ESSERE GUSTATE ALL'ORA DEL TÈ, ALLE TRE...
AUTUNNO... SOTTO IL CIELO LIMPIDO E SERENO, LA CITTÀ SI GODE ANCORA IL TEPORE DELLE ULTIME GIORNATE DI SOLE...
Cafe
OFFICE

COSA?!

...E PER QUESTO LAVORO HO SCELTO TE, EMIRU!

NON STO AFFATTO SCHER-ZANDO...
S-STAI SCHERZAN-DO, VERO, SORELLINA?

AVEVO GIÀ DE-CISO DA TEM-PO DI PASSARE LE CONSEGNE... FIN DA QUANDO ABBIAMO APER-TO QUESTA SEDE...

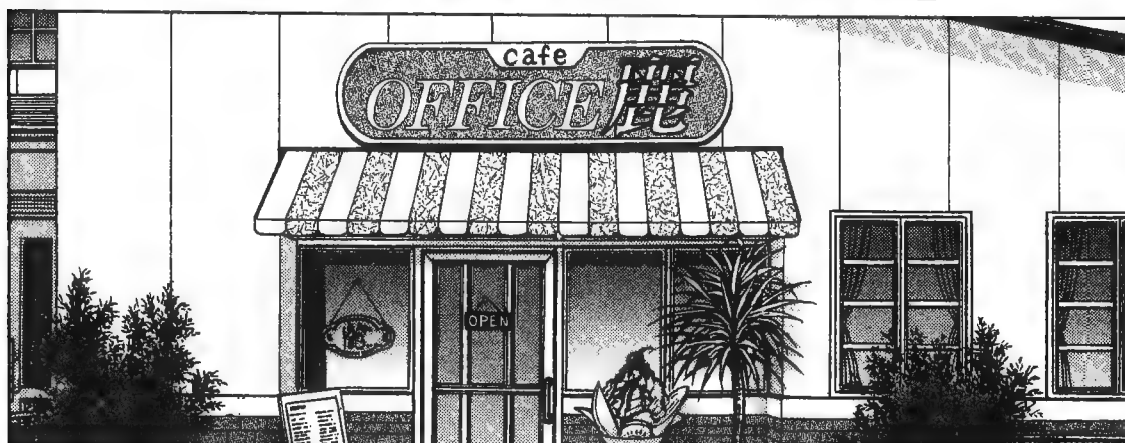
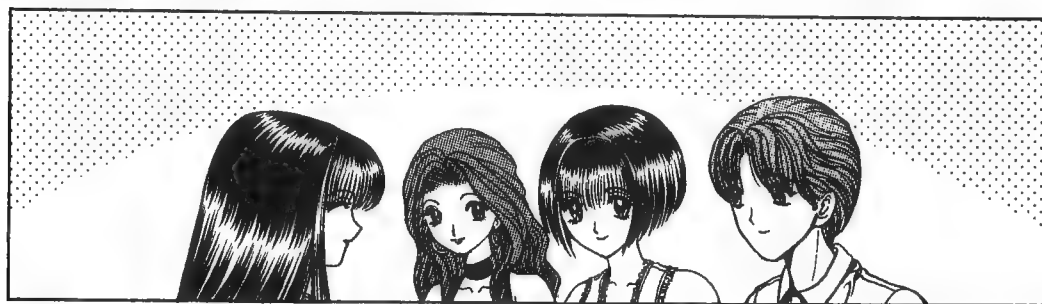
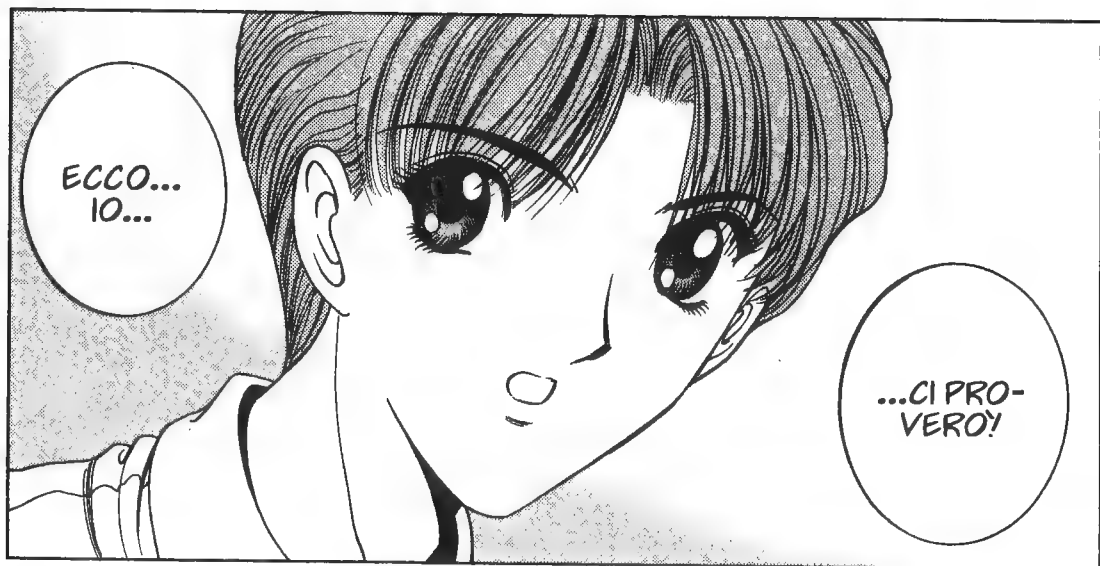
OGGI, IN QUALITÀ DI CAPO DELL'AGENZIA, HO DECISO DI PASSARE IL MIO INCARICO A QUALCUN AL-TRO...

ORMAI IL PERIODO IN CUI ERI SOTTO LA MIA PROTEZIONE E` FINITO, EMIRU...
ORA DEVI IMPARARE A CONTARE SOLO SULLE TUE FORZE!
SORELLINA...

RIKA... HAI QUALCOSA IN CONTRARIO?

IO? NIENTE AFFATTO!

CORAGGIO, EMIRU!
SONO CERTA CHE TE LA CAVERAI EGREGIAMENTE!

YUTA... POTRESTI ACCETTARE L'INCARICO DI VICE?
DOVRAI DIVENTARE IL BRACCIO DESTRO DI EMIRU!
M-MA... MIREI...

ECCO... IO...
...CI PRO-VERÒ!

YUTA...

cafe
OFFICE 麗
OPEN

BUON-GIORNO, MI CHIAMO EMIRU.
INDAGO SU FENOMENI PARANORMALI ASSIEME AI MIEI VALENTI COM-PAGNI.
SE AVETE PRO-BLEMI DI GENERE SOPRANNATURALE, SIETE PREGATI DI CONTATTARE LA NOSTRA AGENZIA OFFICE REI!
OFFICE REI - FINE DELLA PRIMA SERIE - ARRIVEDERCI SU KAPPA MAGAZINE 85!

KAPPA
-MAGAZINE-
NUMERO OTTANTAQUATTRO

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO OTTANTAQUATTRO

Tacita intesa - "Ishin Denshin"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
Abbasso i maschi! - "Komachi wa Oroko Girai?!"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
Corpo a corpo
da Exaxxion vol. 2 - 1999
Semplici esseri umani - "Fukao Kyoko no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 3 - 1996
Le tre promesse - "Mittsu no Yakusoku"
da "Nigun Farm Konchuki" vol. 1 - 1997
Il paese dell'autunno - "Aki no Kuni kara"
da "Fushigi Fushigi" vol. 1 - 1993
COVER: Satoru, Saki e le caramelle da "Che meraviglia!" © Yamazaki/Kodansha
BOX: Patlabor © Masami Yuki/Shogakukan

QUESTIONI DI RESPONSABILITA'

Giugno. Vigilia di un compleanno importante (quello di **Kappa**, ma ne riparleremo tra un mese) e inizio di nuove avventure a fumetti. Grandi ritorni, più volte annunciati, che vedono finalmente la luce, ma anche due debiti saldati nei confronti di una serie uscita di scena prematuramente e di un autore che ha ancora molto da dire.
Iniziamo da **Patlabor**, figlio di quella Granata Press che le nuove generazioni forse neppure conosceranno, ma in cui noi Kappa boys abbiamo mosso i primi passi nel mondo del fumetto. C'eravamo già impegnati ad adottare alcuni titoli rimasti nel limbo dopo la chiusura dell'etichetta bolognese, iniziando da quelli che avevamo scelto per Granata in prima persona o che sentivamo comunque vicini alle nostre pubblicazioni. Uno alla volta sono così apparsi sotto il marchio della stella **Lamù**, **Ranma 1/2**, **Ken il guerriero** e **Ushio e Tora**, ma non potevamo recuperare tutto subito, e temevamo che qualche altro editore ci precedesse nel proporre la celebre serie di Masami Yuuki, che in più occasioni avevamo definito come la divertente versione tecnologica del telefilm *Hill Street giorno e notte*.
Nonostante siano passati diversi anni dalla chiusura di "Mangazine", nessuno è riuscito a batterci sul tempo, o – per nostra fortuna – nessuno si è reso conto che mancava ancora all'appello uno dei manga più apprezzati dai fan nipponici, una saga che continua ancora oggi con successo sul versante animato. Si mangeranno le mani.
Con **Touch**, invece, giochiamo in casa. Abbiamo fatto conoscere Mitsuru Adachi al pubblico italiano quando militavamo già alla Star Comics, ma abbiamo pubblicato il suo poetico **Rough** nel mezzo di una crisi editoriale che aveva rischiato di spazzare via tutto e tutti. All'epoca non abbiamo potuto fare altro che portare alla naturale conclusione la serie, riservandoci di insistere su questo autentico maestro del panorama giapponese quando il pubblico fosse stato pronto ad apprezzarne l'elegante stile grafico e narrativo. Il momento è arrivato, e la promessa è mantenuta. Siamo felici.
Patlabor inaugura così questo giugno un mensile intitolato **Shot**, mentre **Touch** approderà a luglio sul neonato **Fan**. E le altre serie imprigionate nel dimenticatoio? Sempre più lettori ci scrivono per chiederci di portare a termine titoli che altri editori hanno abbandonato, appellandosi al nostro amore incondizionato per i manga. La nostra passione per l'immaginario nipponico è indiscutibile, ma troviamo che non sia giusto nei nostri confronti pretendere di provvedere sempre in prima persona agli errori di gestione di altri. In questo modo sarebbe troppo facile per chiunque prendere e lasciare opere di autori più o meno celebri, approfittare delle mode del momento, per 'scaricare' poi tutti i manga meno popolari, nella convinzione che tanto, prima o poi, 'qualcuno' si occuperebbe di portarli a termine. Per i manga di Granata Press è diverso: non sono certo stati abbandonati, ma interrotti per la scomparsa della casa editrice.
Ognuno si impegni allora a pubblicare i titoli che ama, in cui crede nonostante i meri dati di vendita, attorno ai quali intende costruire una linea editoriale che possa crescere sempre più rigogliosa. Che ognuno sfrutti i propri personaggi più 'forti' per promuovere e mantenere in vita quelli più deboli. Che ognuno s'impegni infine a chiarire il proprio ruolo di editore al popolo dei lettori (noi compresi, dato che non siamo *solo* editori). Così tutti potremo collezionare con maggiore tranquillità anche titoli che non siano necessariamente targati Star Comics. E noi Kappa boys potremo finalmente concentrarci sulle novità di questi anni con maggiore impegno e dedizione. Insomma, vorremmo iniziare a prenderci la responsabilità solo riguardo ai titoli che pubblichiamo in prima persona, senza fungere da salvagente per tutto ciò che viene abbandonato da altri. Abbiamo molte idee per il futuro, e nessuna di queste riguarda il settore del 'già visto'. C'è bisogno di una bella ventata d'aria fresca nel mondo dei manga in Italia, e noi ci sentiamo pronti e in forma per esplorare nuove vie. Siete con noi?

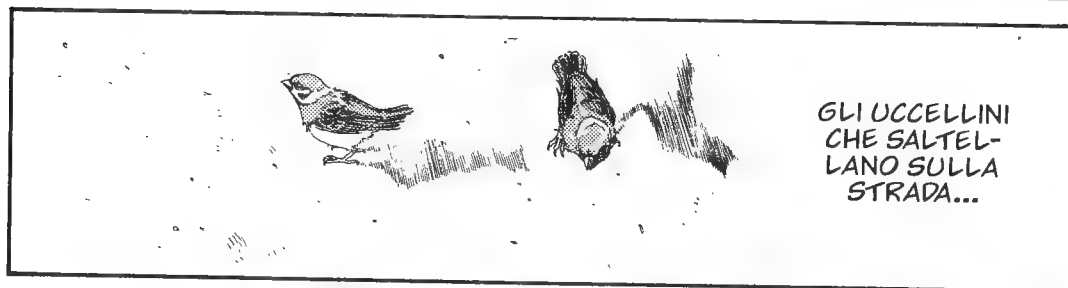
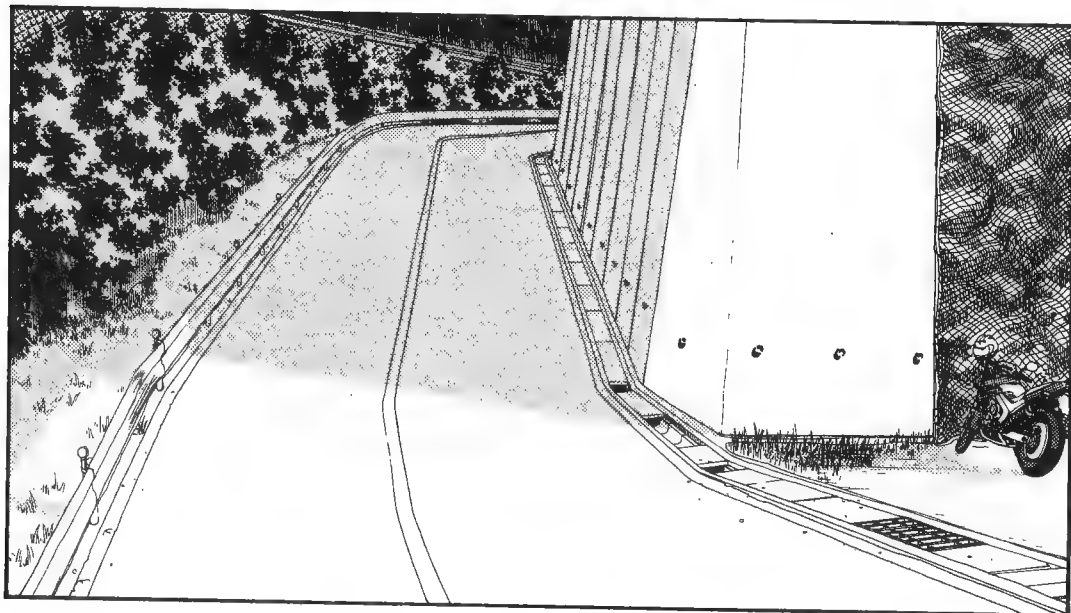
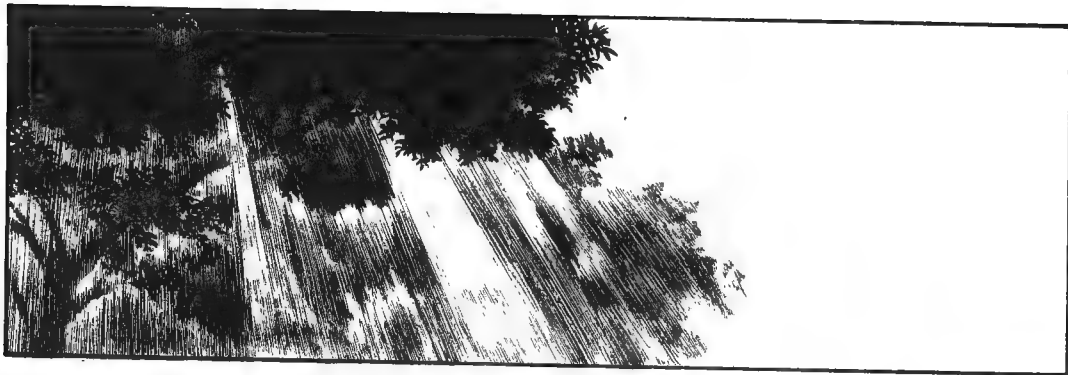
Kappa boys

«Ci sono due tipi di cerotti: quelli che non attaccano e quelli che non vengono più via.»
Arthur Bloch, terza legge di Telesco

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

TACITA INTESA

GLI UCCELLINI CHE SALTEL-LANO SULLA STRADA...

IL VERDE CHE DANZA INSIEME AI RAGGI DI SOLE DEL MATTINO...

OGGI IL **MISTERO** AVRÀ UNA SOLUZIONE, COSÌ COME I RAGGI DEL SOLE FILTRANO FIN SOTTO LE CHIOME DEGLI ALBERI... MA IL MIO CUORE SI TINGE DEL COLORE DELL'ASFALTO...

SONO UNA SCIOCCA SENTIMENTALE... ANCHE SE L'ASPETTO È QUELLO DI UNA FREDDA CALCOLATRICE...

POESIA DEL MATTINO DI QUEEN

AVEVI PROMESSO DI RIVELARMI...
...IL MOTIVO PER CUI NON RIESCO A BATTERTI!

SI'!
PRO-PRIO COSI'!

DUN-QUE...

...CHI SONO QUESTI? I TUOI TUTORI?
T-TUTO-RI...?
MA... NON SONO UNA BAMBINA...
BUONGIORNO!
CHE STRANA TIPA...

LA-SCIAMO PERDE-RE...

PERCHE` NON SALTI IN SELLA?

COME SAREBBE A DIRE...?

MI AVEVI PROMESSO DI RIVELARMI IL SEGRETO!

CALMA, CALMA!

SE NON PARTI CON LA MOTO...

...NON SAPRAI MAI NUL-LA!

...

NON PREOC-
CUPARTI... NON
CREDO CHE CI
SIA BISOGNO
DI PARLARE...

MA CHE
DIAVOLO
DICE...?

WROOM

MAGICAL

WROOOOOOOOO

È UN ONORE E UN PIACERE POTER GAREGGIARE CON TE!

NON CI SONO ABITUATA, MA GIURO CHE CE LA METTERÒ TUTTA!

AH...
FLIP
IL PIACERE È TUTTO MIO!
N-NIENTE...
BE'?! COS'HAI DA GUARDARE?!
IL TRAGUARDO È LA SEDE DISTACCATA DI INOKURADAI!
QUANDO QUESTA MONETA TOCCHERÀ TERRA, LA GARA AVRÀ INIZIO!
PING
IO VI SEGUIRÒ A BREVE DISTANZA!

KLING
WROOOO
CI VEDIAMO!
CONTO SU DI TE, KEIICHI...
CLONK

IN CURVA SEMBRA QUASI CHE DEBBA RIBALTARSI!
AVEVO RAGIONE IO, DANNAZIONE!
COME POSSONO STARMI DIETRO CON QUEL TRABICCOLO?!

...

BAH...
CE LA METTERÀ TUTTA?!
A FARE COSA?!

...GIURO CHE CE LA METTERÒ TUTTA!
QUEL SORRISO MI HA CONTAGIATO...

SEI PRONTA?
SI'!
CONTO SU DI TE...
...VECCHIA MIA!
QUEI DUE SONO PAZZI! NON POSSONO AFFRONTARE UN TORNANTE A QUELLA VELOCITÀ CON UN SIDECAR!

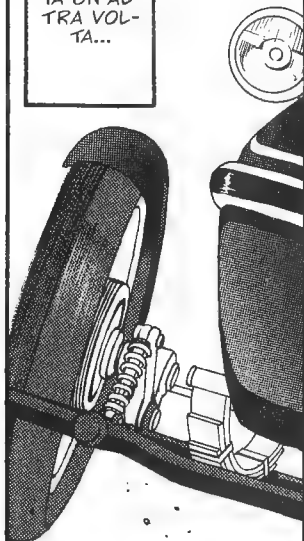
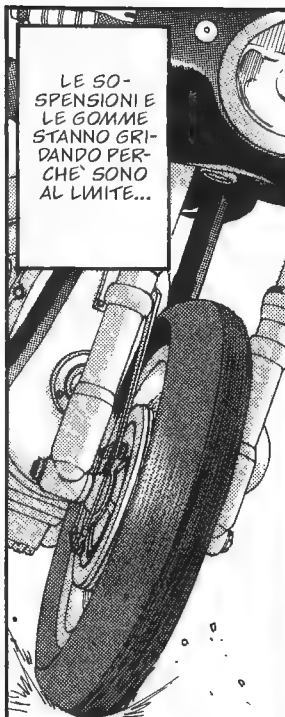
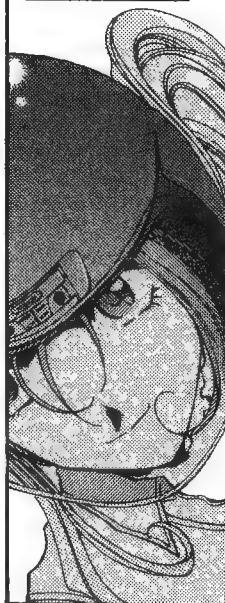
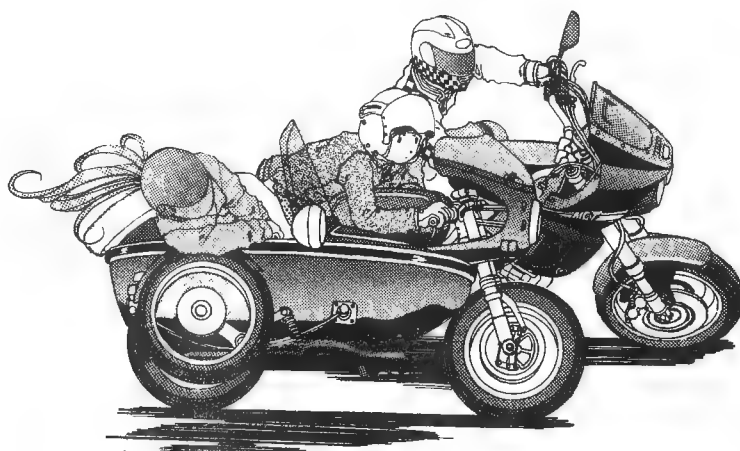
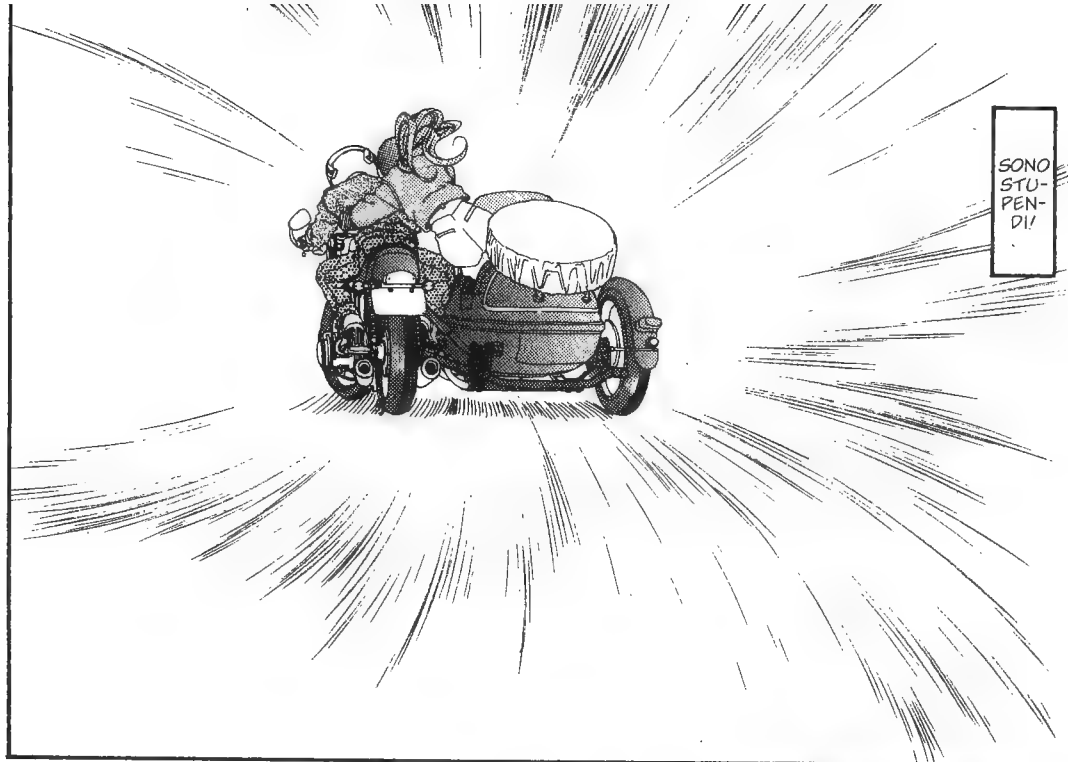
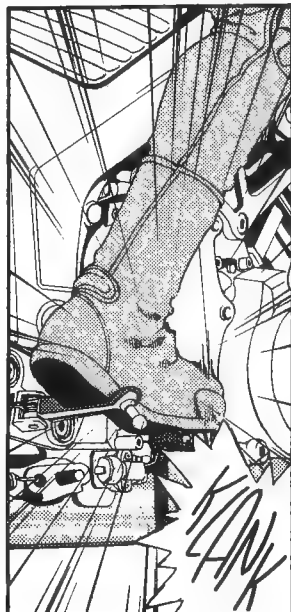
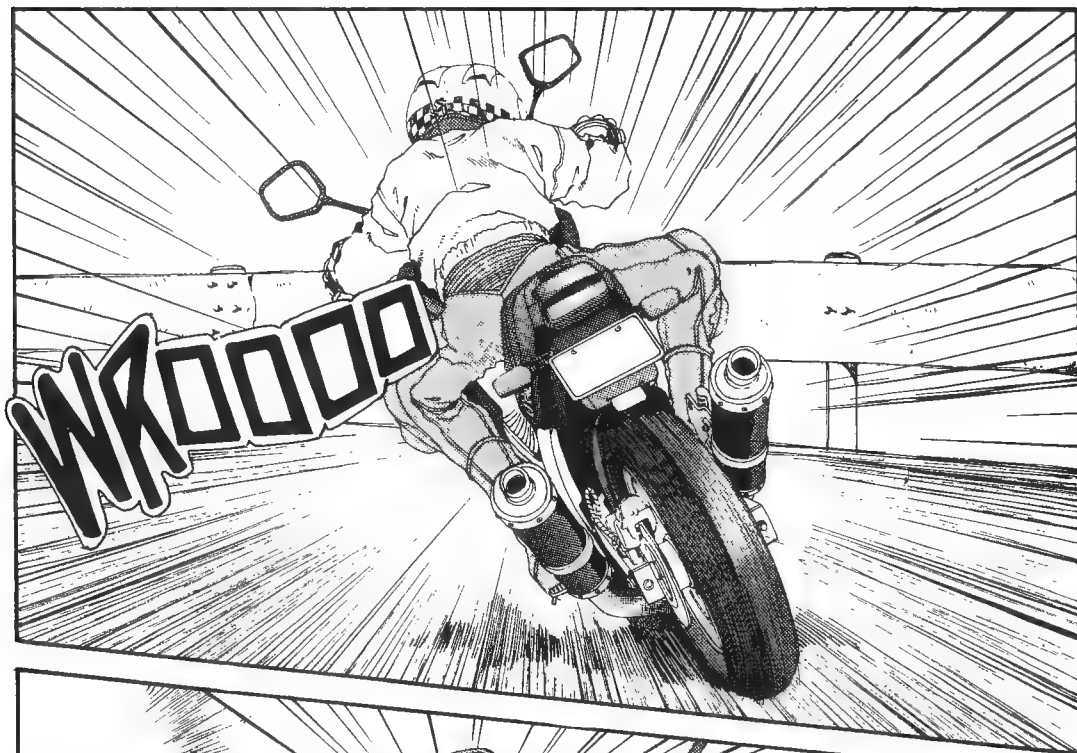
GRIP
WROMMM
WHUP

SKREE
GRIP

NON CI POSSO CREDE-RE!

ALLORA... INTENDEVA QUESTO?!

COME?
COME POSSONO CONTINUA-RE AD AT-TACCARE IN QUESTO MODO?!

LA RUOTA DEL LORO SIDECAR SI E` SOLLEVATA UN'ALTRA VOLTA...

LE SOSPENSIONI E LE GOMME STANNO GRIDANDO PERCHE` SONO AL LIMITE...

COME PUOI AVERE ANCORA QUELL'ESPRESSIONE COSI` ALLEGRA IN VISO?

E` COME SE QUEI DUE STESSERO DANZANDO...

SONO STUPENDI!

WROOOO

NON RIESCO PIU` A CONTROLLARLA!

STO FINENDO NEL BURRONE!

OH!
YAMAHA

CO...?
...
TUTTO A POSTO?!

Q-QUELLO ERA...

UH?!

EHI, VOI!

BRRR POT POT POT

GULP

PERCHE` VI SIETE FERMATI PRIMA DEL TRAGUARDO?

PERCHE`...

...ORA E` TUTTO FINITO...

FIUUU

SCUSAMI, L'HO FATTO D'ISTINTO, SENZA PENSARCI...

ECCO...

...PERCHE` NON RIUSCIVO A BATTERE TE, CHE USAVI TUTTE LE POTENZIALITÀ DELLA TUA...

DICO BENE?

GUARDA UN PO' LA CATENA!
UH?

...E LA TUA MOTO RISPONDERÀ MEGLIO!
IMPARA A CURARLA DI PIÙ...
GUARDA... ANCHE IL LIQUIDO DEI FRENI È SPORCO...

KLING
SI È TUTTA ALLUNGATA?!

GLI INGRANAGGI RISCHIANO GROSSO!
E NON BISOGNA MAI TRASCURARE IL CAMBIO DELL'OLIO!
GULP

...E PROPRIO PER QUESTO MOTIVO FUNZIONA IN MODO DIVERSO A SECONDA DEL PROPRIETARIO...
LA MOTO È UNO STRUMENTO PER CORRERE...
KSR

IO NON CREDO CHE LA MOTO SIA SOLO UN SEMPLICE STRUMENTO...
SAI...

QUESTO PERCHE' ALTRI-MENTI...
...NOI...
...NON NE SAREMMO COSÌ AP-PASSIO-NATI!

KEIICHI!

QUELLA MOTOCICLETTA È **MAGNIFICA!**

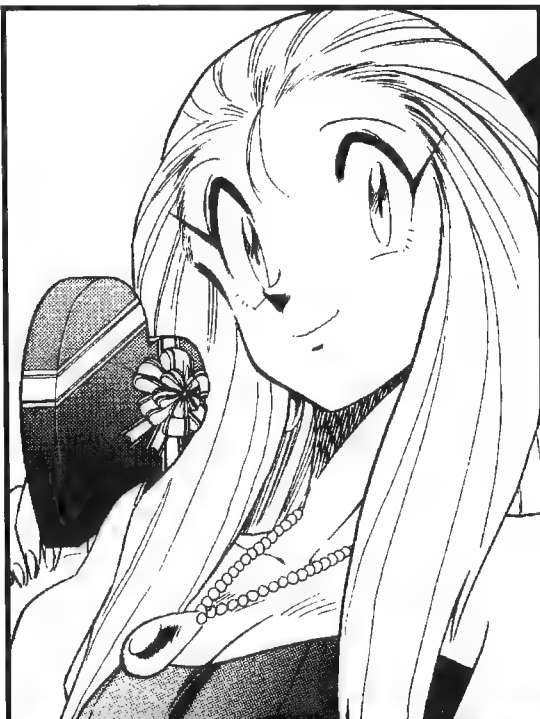
OH, MIA DEA! - CONTINUA

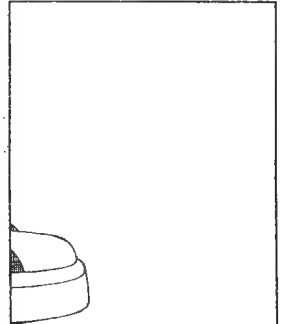
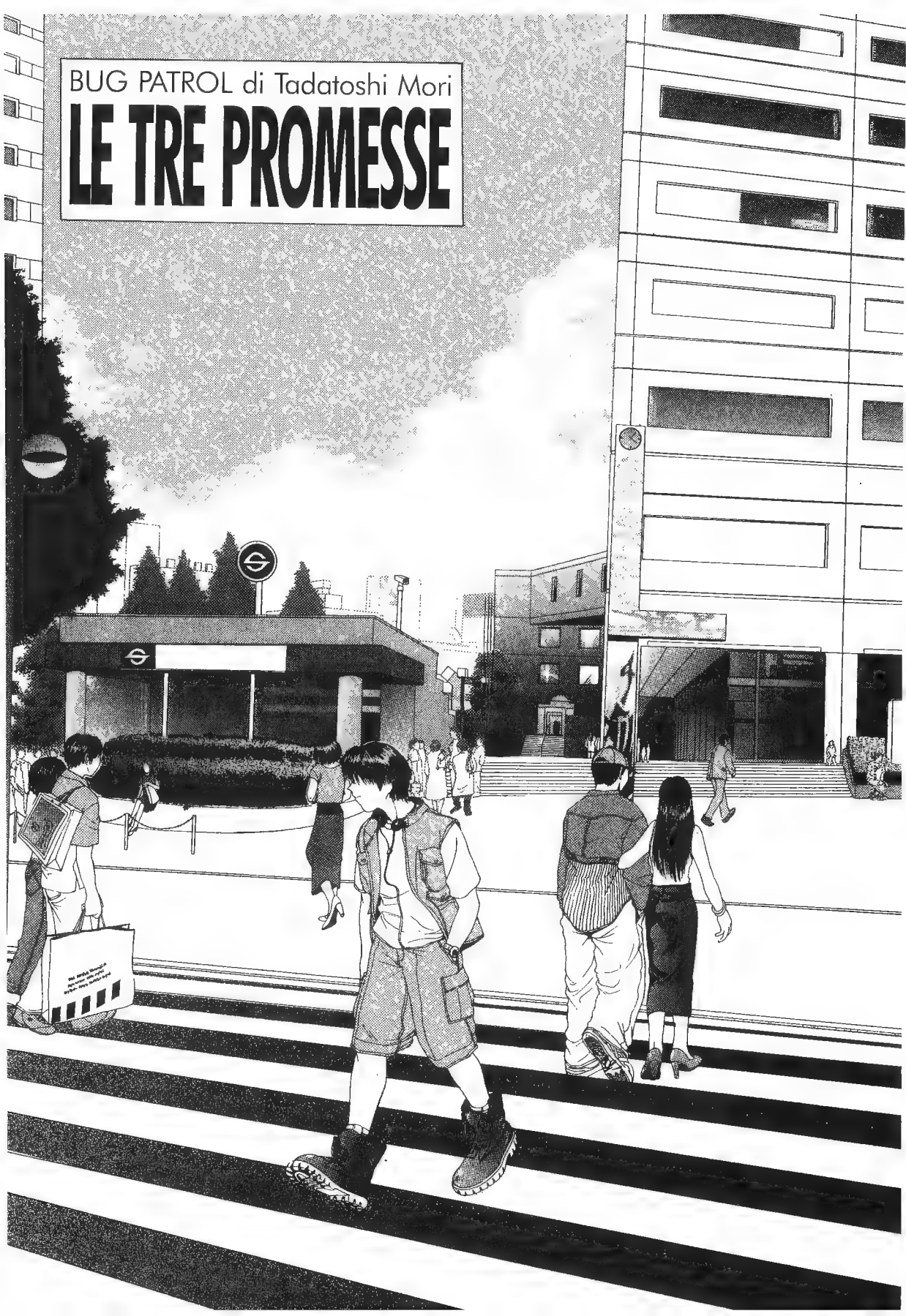
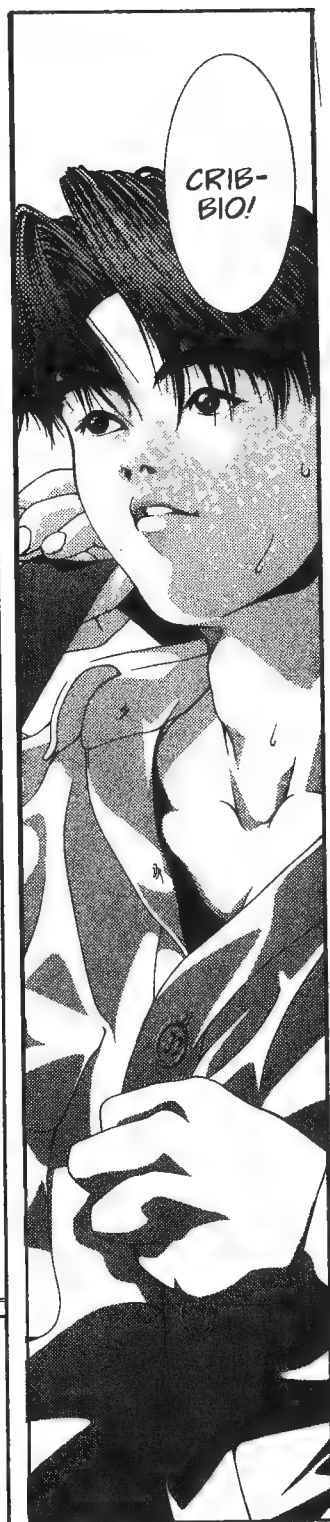
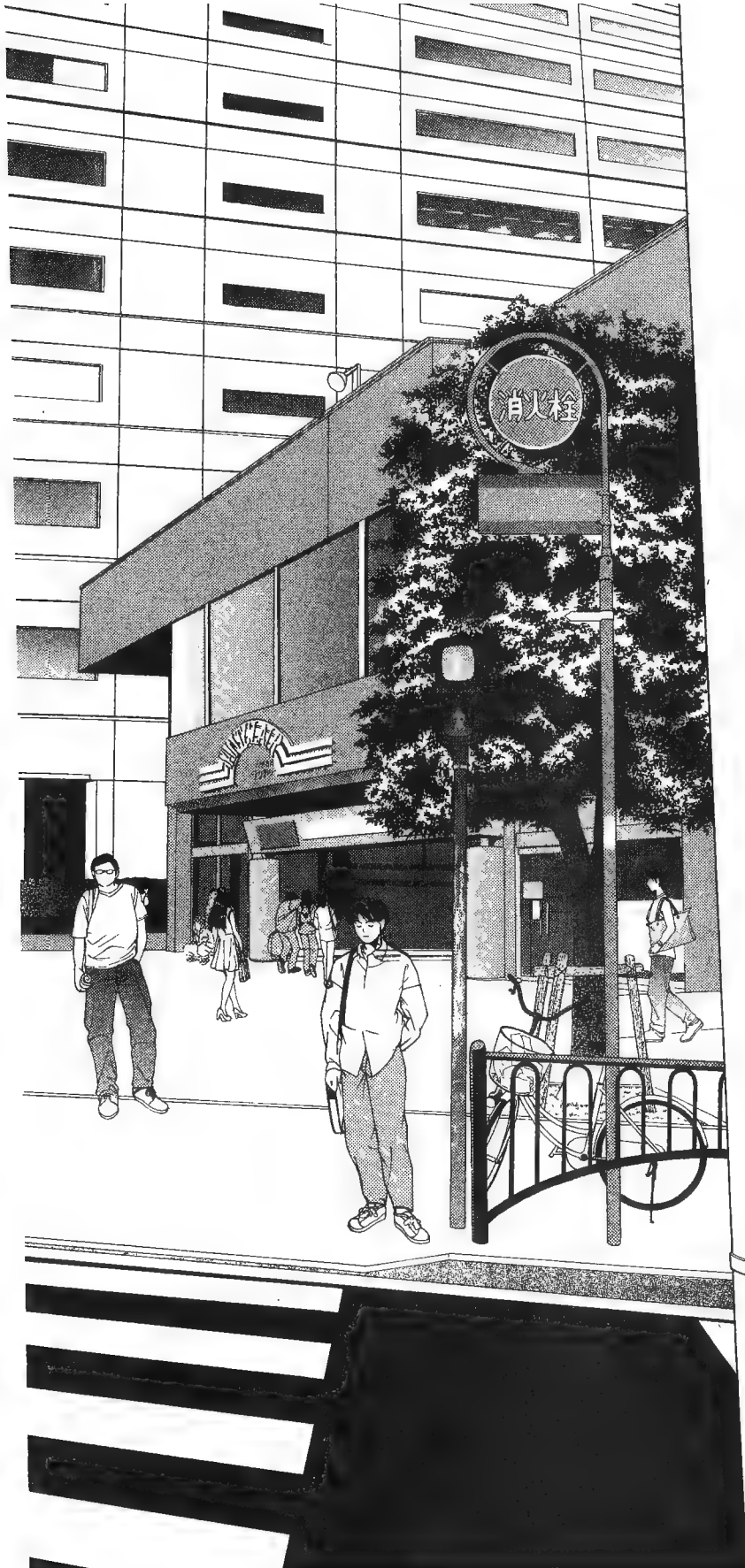
K84-A
Gentili Kappa- boys, scusate l'irruenza con la quale vi scrivo, ma voglio subito mettere in chiaro alcune cose. Innanzitutto mi presento: sono Daniela Mastrilli, vostra affezionata seguace e già in rapporti epistolari con voi (vedete **City Hunter** nr. 37).
Oggi, 15 marzo 1999, ho casualmente guardato uno spezzone di **Telesogni** su Raitre, dove hanno parlato per qualche minuto di manga. Premetto che la mia antipatia per Broccoli e Ferretti può inficiare il mio racconto, sta di fatto che un tale vestito con uno yukata ha lanciato l'argomento manga mostrando il vostro **Mikami**: per fortuna ha evitato qualsiasi commento superficiale! Broccoli e Ferretti (dubito abbiano mai letto un manga) non si sono risparmiati: il primo ha esordito con un «fumetti alla Mangano» per spiegare la natura del suo pensiero, mentre il secondo ha subito sottolineato la natura «erotica, ma è un eufemismo, sarebbe meglio dire pornografica» dei manga. Poi è partito un servizio di qualità scadente di Roberto Sadun, che con qualche dato di vendita comparato fra Giappone e Italia, un'intervista a due ragazze sui 10-15 anni nella loro camera (piena di disegni di Katsura e con due vostri manga), e un'intervista all'editore Francesco Fondi, crede di aver esaurito l'argomento.
Alla fine del servizio, Ferretti ha posto l'accento sulla definizione che Fondi ha dato a proposito dei nudi nei fumetti e ha commentato all'incirca «In Giappone hanno un diverso concetto di erotismo: quello che noi consideriamo erotismo per loro è un diverso modo di visualizzare la figura femminile». Non vi dico le risate in studio! Broccoli si è poi lanciato gridando «Non leggete questi fumetti» e ha invitato i giovani ad andare a vedere gli affreschi romani per trovare riferimenti al sesso.
Non vi nascondo la delusione profonda nel vedere come i giornalisti affrontano ancora l'argomento manga con piglio da inquisitori spagnoli. Conosco relativamente bene il mondo dei manga; so che esistono opere 'allegre', ma in **Rough** l'unico riferimento sessuale in 14 volumi è un bacio che i due protagonisti si scambiano a tre anni. Eppure è tra le opere giapponesi più belle da me mai lette. Ho letto Kawabata, Tanzaki, Banana Yoshimoto, Kenzaburo Oe, Murasaki, Murakami, Sei Shonagon, Ueda, Sakaguchi, Mishima, Fukunaga, Akutagawa, Yoka Daishi, Kenko e Saikaku, e sono orgogliosa di potere affermare che ho letto anche Masamune Shirow, Hojo, Adachi, Toriyama, Katsura, Takahashi, Waki Yamato, Tachikawa, Akimoto, Kitagawa e Ito, Takeuchi, Saito e Be Papas e i molti autori di **Kappa**.
Possono loro dire la stessa cosa? Devono smetterla di fermarsi alla superficie di un fenomeno che ha tutta un'altra lettura.

Daniela

P.S. Adachi a Broccoli e Ferretti non lo mando: mi fanno troppo schifo e poi me lo sporcano!

Una sola lettera, in una pagina da dividere con un po' di pubblicità. Una lettera non recentissima, che avevo comunque tenuto da parte per informare tutti i nostri lettori dell'ennesima arringa contro i manga. Raitre non è più quella di una volta, e i conduttori di Telesogni **sono soliti a certe prese di posizione, che si rivelano poi assolutamente ingiustificate. Nessuno di noi ha una cultura così vasta e universale da abbracciare tutta la sfera dell'arte. Ognuno sostiene quella a lui più vicina, è naturale. I più intelligenti evitano però di criticare le altre.**
Dal canto nostro abbiamo sempre evitato di pubblicare fumetti erotici per non far crescere il luogo comune che accosta i manga alla pornografia. Abbiamo però capito che questa scelta era in fondo un'autocensura, e ora ci scateniamo con Up. **Alla faccia di Broccoli e Ferretti.**

Massimiliano De Giovanni

HANF HANF HANF...

HUF HANF HUH HUH HAH HANF...

BUG PATROL di Tadatoshi Mori
LE TRE PROMESSE

CRIB-BIO!

...SONO L'UNICO A ESSERSI FERMATO QUANDO È DIVENTA-TO ROSSO...

FORSE È UNA COSA NORMALE...

MA IO NON POSSO AT-TRAVERSARE COMUNQUE COME FANNO TUTTI...

HO GIURA-TO DI NON FARLO MAI...

...PER NES-SUNA RAGIO-NE AL MON-DO...

E COSÌ DICENDO, ATTRAVERSAI LA STRADA DI CORSA...

NESSUNO OSÒ INCOLPARE DIRETTAMENTE UN BAMBINO...

TUTTAVIA LO SAPEVO...

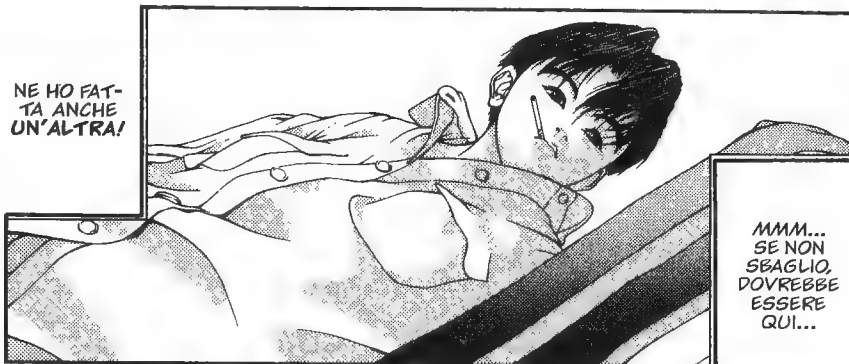
NON LO DOVEVO FARE MAI PIÙ...

QUELLO CHE ACCADDE ALLA NONNA FU SOLO COLPA MIA...

È PER QUESTO CHE SULLA SUA TOMBA...

...LE FECI QUELLA PROMESSA...

L'HO PROMESSO, MI PRENDERÒ CURA DI VOI!

GIÀ!

PERCIO' SERVIRA' ANCHE QUALCHE ATTREZZO PER LA RI-STRUTTU-RAZIONE!
TI SCRIVO UN ELENCO DI QUEL CHE MI SERVE E TE LO LASCIO IN TASCA!
FLIP FLIP
VA BENE!

MIKRO SKOPIKO
RATTLE RATTLE

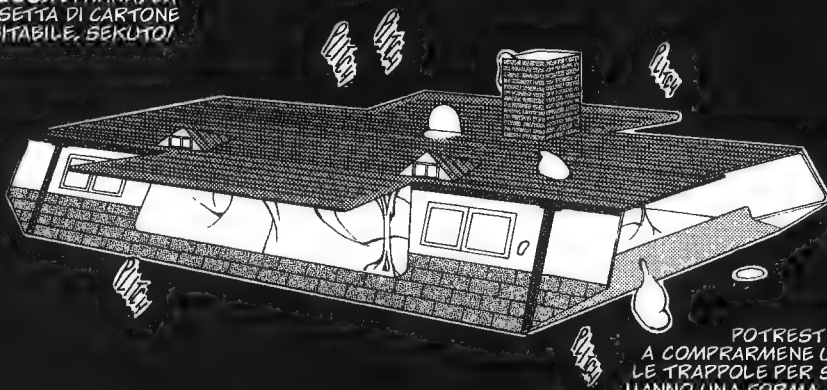
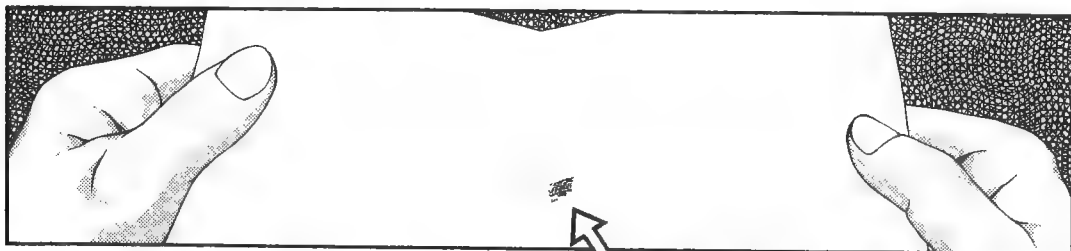
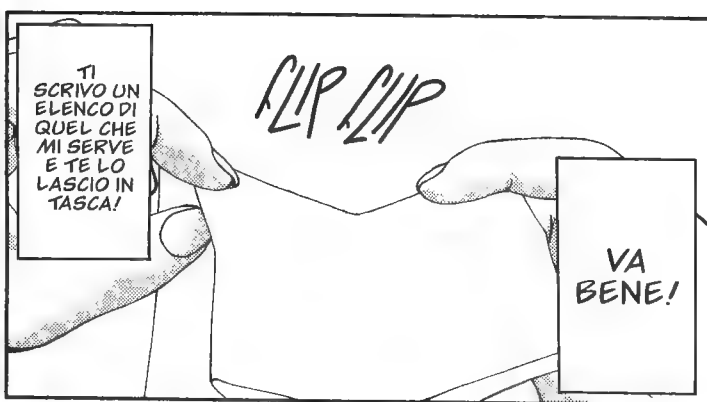
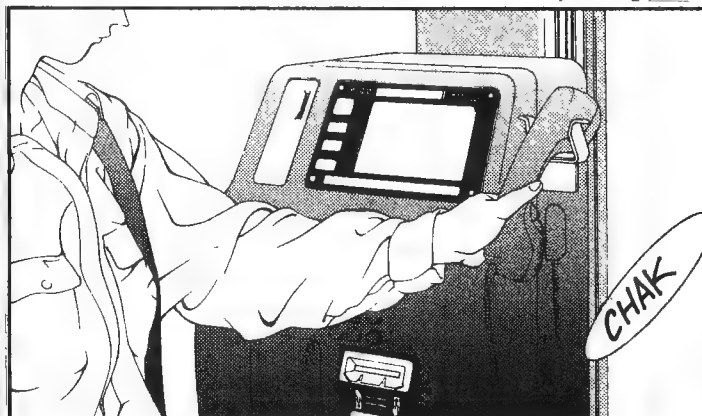
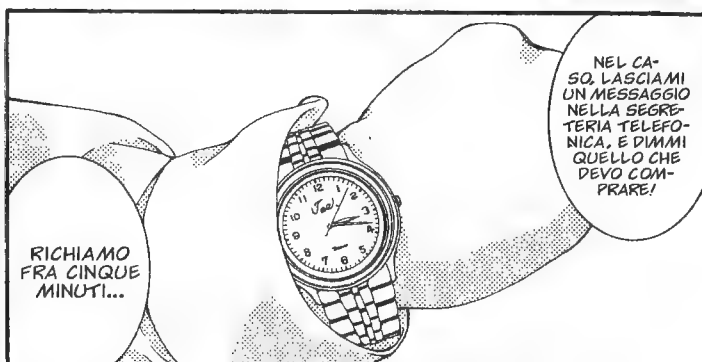
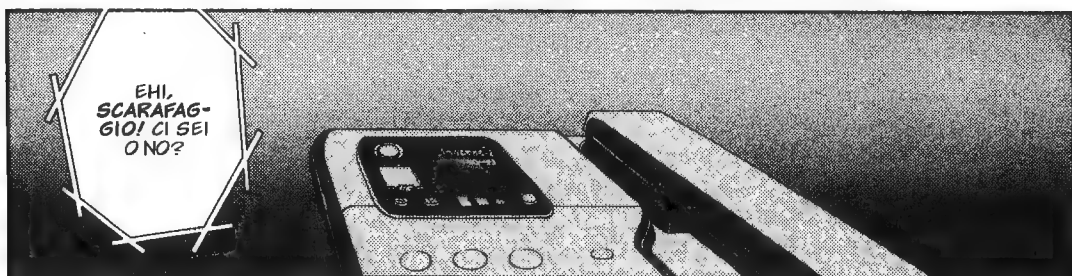
TUUUU
TUUUU
TUUUU

CAP
BIIIP
SONO MOMENTANEAMENTE ASSENTE. POTETE LASCIARE UN MESSAGGIO DOPO IL SEGNALE ACUSTICO...
PRONTO?
SONO IO...

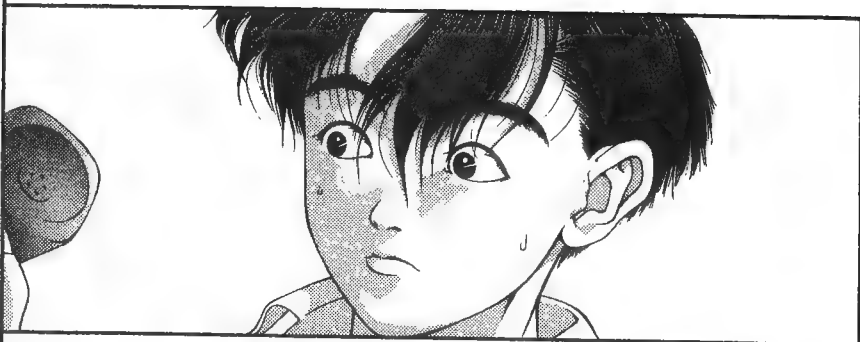
EHI, SCARAFAGGIO! CI SEI O NO?

HO VISTO I TUOI APPUNTI, MA SONO SCRITTI TALMENTE IN PICCOLO CHE NON RIESCO A LEGGERLI...
MMM... VEDIAMO UN PO'...

NEL CASO, LASCIAMI UN MESSAGGIO NELLA SEGRETERIA TELEFONICA, E DIMMI QUELLO CHE DEVO COMPRARE!
RICHIAMO FRA CINQUE MINUTI...

CHAK

ALL'INIZIO AVEVO LA CONSAPEVOLEZZA DELLA LORO NATURA DI INSETTI...
MA ORA SONO PRATICAMENTE DEGLI AMICI...
E' COME SE FOSSERO I MOCCIOSI DEI VICINI DI CASA...
...O MEGLIO, SONO COME MIEI FIGLI...
V.L PULL
NONOSTANTE COMBININO UN SACCO DI GUAI, E' DIVERTENTE VEDERLI COSÌ PIENI D'INIZIATIVA...
SÌ, DEVO DIRE CHE NON SONO NIENTE MALE...
IO ABITO DA SOLO, E COSÌ SONO IL LORO PRINCIPALE SOSTEGNO...
PER GIUNTA, SONO MOLTO PIÙ TRANQUILLI DI ME RISPETTO A QUANDO AVEVO LA LORO ETÀ...
IL FATTO CHE LA NONNA MI SALVÒ LA VITA NONOSTANTE FOSSI SOLO UN MOCCIOSO BIRICHINO MI HA SEMPRE STUPITO... ANCHE SE IN GENERE SI DICE CHE UN BAMBINO TROPPO TRANQUILLO È MENO SIMPATICO DI UN MONELLO...
TUUUU
TUUUU
TUUUU
CLICK

Mi serve una
trappola per
scarafaggi
a forma di ca-
setta poi
voglio della
carta da parati
per la decorazio-
ne degli interni e
siccome il pavi-
mento lo vorrei
d'erba comprane
un po'...

...ma se costa troppo va bene anche quella finta e ricordati che io ho un nome e non mi chiamo scarafaggio!

BUG PATROL - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
ABBASSO I MASCHI!

CASA SAKAZAKI
C-COME TI SEMBRA? MI STA BENE, SORELLINA SAYURI...?
BE'... LO SEMBRAVA COMUNQUE...
TI STA BENISSIMO! SEMBRI PROPRIO UNA STUDENTESSA LICEALE!
OH!
CERCA DI FARE IN MODO CHE NON SCOPRANO CHE SEI UN ANDROIDE!
ASCOLTAMI BENE, KOMACHI! DA OGGI INIZIERAI A FREQUENTARE LA SCUOLA COME UNA NORMALE RAGAZZA UMANA!

DWMMM
PUGNO A RAZZO!

MI DISPIACE, MA DETESTO LE ATTENZIONI DI QUALSIASI UOMO A ECCEZIONE DI MIO PADRE!
SE UN MASCHIO OSA TOCCARMI, LO ATTACCO PER RIFLESSO!

VEDRÒ DI APPORTARLE QUALCHE MODIFICA, PIÙ IN LÀ...
QUELL'IDIOTA DI MIO PADRE... MA CHE RAZZA DI CARATTERE LE HA IMPOSTATO?!

VA' A SCUOLA, SU!
RATTLE RATTLE
NON PREOCCUPARTI... IL PUGNO DI UNA RAGAZZA NON PUÒ CERTO METTERMI KAPPA O...
S-STAI BENE, CAPOSEZIONE...?
TI STA USCENDO IL SANGUE DAL NASO...

...O RISCHIERANNO LA VITA!
MI RACCOMANDO, SAYURI... TIENI STUDENTI E INSEGNANTI MASCHI LONTANI DA KOMACHI...

COSA?!

BUONGIORNO, RAGAZZE... VI TROVO **ABBASTANZA** CARINE...

IO SONO L'**IDOLO** DELLE DONNE DI QUESTA SCUOLA... MI CHIAMO **TOMEMARU FUKUROKOJI** E FREQUENTO LA SEZIONE 2 DEL TERZO ANNO... OH, MA SICURAMENTE MI CONOSCERETE GIÀ, VERO?

AH AH AH... EHM... CHE SIMPATICHE...

SIETE SPIRITOSE, MI PIACETE!

SENTI UN PO', TI VA DI ANDARE A **TOKYO DISNEY** CON ME, UNO DI QUESTI GIORNI?

E' MEGLIO NON TOCC...

SHORYU KEN!

SMASH

OGGI VORREI PRESENTARVI UNA STUDENTESSA APPENA TRASFERITASI NELLA NOSTRA SCUOLA.

2° ANNO SEZIONE 8

SIA BEN CHIARO, KOMACHI! GLI UOMINI SONO DELLE BESTIE! VIVONO SOLO PER SODDISFARE I PROPRI DESIDERI!
NON DEVI MAI FIDARTI DEGLI UOMINI, ECCEZION FATTA PER TUO PADRE!
A LORO DEVI SFERRARE I PUGNI PIÙ MICIDIALI CHE TROVERAI SU QUESTO LIBRO!
DIFFIDA SPECIALMENTE DEGLI UOMINI CHE TI TOCCANO LA PRIMA VOLTA CHE TI VEDONO...
KOMACHI!
LO FARÒ, MADRE! GLI UOMINI SONO BESTIE!

AH... SCUSAMI... ERO UN PO' DISTRATTA...
OH?!
KOMACHI, COSA TI SUCCEDE?! LA LEZIONE È GIÀ FINITA!

CIAO!
PIACERE!
VOGLIO PRESENTARTI LE MIE AMICHE! SONO KEI E MI!

È UN ONORE POTER ESSERE VOSTRA AMICA...
SONO LIETA DI CONOSCERVI...
MENO MALE CHE SONO DONNE...

SALVE! E` UN PIACERE CONOSCERTI, SIGNORINA KOMACHI!

I-IO SONO **JIN DAITETSU**, DELLA SEZIONE 6 DEL SECONDO ANNO!

* LOCALI PROVVISTI DI SCAFFALI STRACOLMI DI VOLUMI A FUMETTI, IN CUI SI ORDINA DA BERE E SI LEGGE. ESISTONO DAVVERO! KB

I FUMETTI SI DISEGNANO CON IL CUORE!
GETTARE IL PROPRIO SANGUE CALDO E TUTTA LA PASSIONE DELLA GIOVENTÙ SU CANDIDI FOGLI DI CARTA... QUESTO SIGNIFICA REALIZZARE FUMETTI!
A PROPOSITO, QUESTO L'HO DISEGNATO IO! LEGGI PURE!
LA COMBATTENTE CHE VESTE DA CONIGLIETTA BOING BOING BUNNY
di JIN DAITETSU

C-CHE ORRORE... IO L'AVREI DISEGNATO MEGLIO...
COLPO DI TACCO!
GHA!
HO PERSO!
DI TETTE GRANDI CE NE SONO DUE, MA LA GIUSTIZIA È UNA SOLA!
COME PUÒ SPERARE DI DIVENTARE UN GRANDE FUMETTISTA CON UNA QUALITÀ COSÌ BASSA..?
PRETTY COMMAND BOING BOING!
OH, NO! LE TETTE A RAZZO!

UH... UGH... NNGH...

SIGH... È LA PRIMA VOLTA CHE LEGGO UN FUMETTO COSÌ COMMOVENTE!

C-COSA?! N-NON STARÀ DICENDO SUL SERIO?! NON È POSSIBILE! È LA FINE DEL MONDO! MORIREMO TUTTI! AAAAH!
CALMA... LA SITUAZIONE È TRAGICA, MA NON A QUESTO LIVELLO...
MI CHIEDO COSA L'AVRÀ FATTA COMMUOVERE...

T-TU... TU SEI LA PRIMA PERSONA CHE HA COMPRESO I MIEI FUMETTI!
TI VA DI PARLARNE INSIEME AL MANGA CAFÈ?
NON TOCCARE KOMACHI!

ROLLING THUNDER!
DOGAA

NON HAI IL DIRITTO DI TOCCARMI, MASCHIO!

HHGGH... OH, CARA KOMACHI... È FTATO BEL PUGNO FTUPENDO...
FONO COFÌ FELICE...

AAH, QUANTO SE STANNO A DIVERTÌ...
CHE INVIDIA... ANCH'IO VOJO ANNÀ AL LICEO!
SMETTILA DI DIRE SCIOC-CHEZZEY E SORVE-GLIALA BENEY, SERGE!
OGGI E' IL GIORNOW IN CUI PORRÒ FINEY ALLA SFIDA TRA MEY E SA-YURI!
A SCUOLA SAYURI È COSTRETTA A NASCONDEREY LA SUA VERA NATU-RA FINGENDOSI UN NORMALEY ESSE-RE UMANOW!
...IN ALTRE PAROLEY, QUANDO È IN CLASSEY NON PUÒ METTERE IN MOSTRA LE SUE VEREY CAPACITÀ!
WHAT?!
A SÀ! TE STAI A RODE ER FEGATO PER-CHÈ VORRESTI ANNÀ A SCUO-LA PURO TE!
E CHE, NUN CE LO SO?! TE SEI COMPRATA DE NASCOSTO LI CARZETTONI A CACARELLA CHE VANNO DDE MODA FRA LE SCOLARETTE...
E TE SEI PURE AN-NATA A FA' L'UNIFORME SCOLASTI-CA SU MI-SURA...
NGH...

ECCHEC-CAVOLO... HO DETTO SOLO 'A SACRO-SANTA VE-RITÀ...
VA' A CAPÌ CHE C'HANNO IN TESTA LE DONNE...
ECCO... MO' LE BBOMBE SO' TUTTE AR LORO POSTO...
MBE', GIÀ CHE CE SO', VADO A DÀ N'OCCHIATA A 'STA SCUOLA...
L'IMPORTANTE È CERCÀ DE NON INCROCIÀ SAYURI...
UH?!

SA-SA...
SA-SA...
SAYU`?!
OH,
SEI TU,
SERGE?
?

UH?
LO
CONO-
SCI?
CHE
CI FAI DA
QUESTE
PARTI?

IO
SO` UN
PEZZO
GROSSO,
SA...?!
AMICO?!
AO' MA
CHE STAI
A DI`?!
SI, E` UN
MIO AMI-
CO... SI
CHIAMA
SERGE!

CHE PERSO-
NA VOLGARE,
SAYURI... TI
CONSIGLIEREI
DI SCEGLIERTI
MEGLIO I TUOI
AMICI!
STUPIDI
UOMINI...

ASPETTA, NON TOCCAR...
ANVEDI QUESTA! PROVATE A RIPETERLO N'ARTRA VORTA! SOLO PERCHE` C'HAI 'STO BER FACCINO NUN TE POI PERMETTE DE DI` QUER CHETTE PARE!

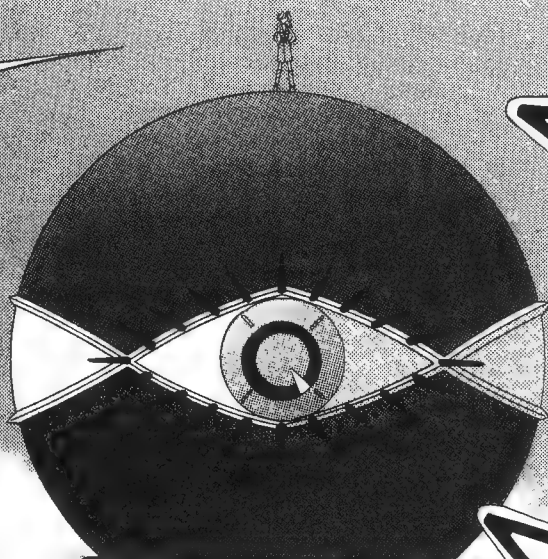
IO SO' CONTRO LA VIOLENZAAH...

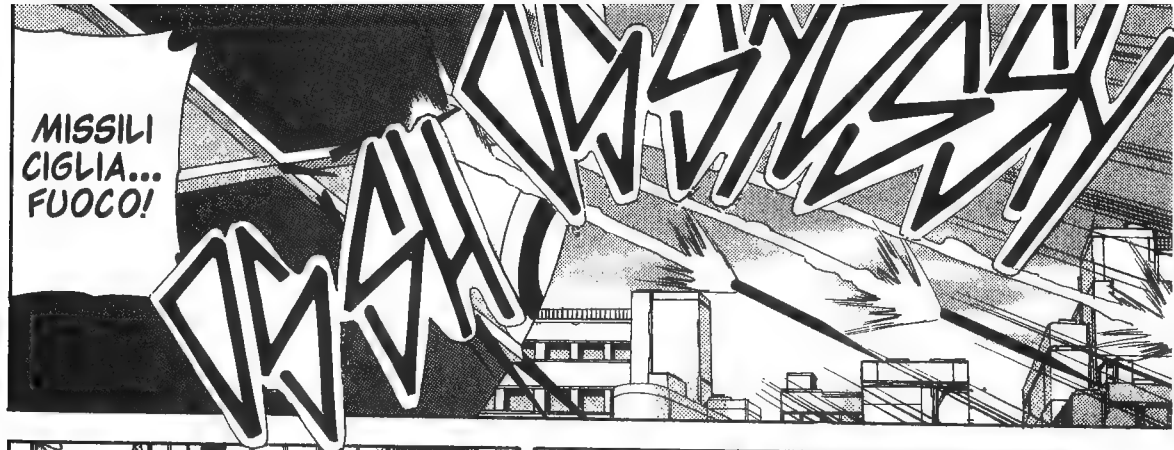
BURNING KNUCKLE!
WAHAM

IO VOLEVO DIRGLI DI NON TOCCARLA, MA LUI...
GLI UOMINI SONO VERAMENTE DISGUSTOSI!

OH?!
SAYURI! OGGI PORREMOW FINEY UNA VOLTA PER TUTTEY ALLA NOSTRA ETERNA DISPUTA!

TI AVVISOW FIN D'ORA CHE SE FARAI ANCHE **UN SOLO** PASSOW FUORI DALLA SCUOLA FARÒ **ESPLODERE** TUTTE LE BOMBEY CHE HO COLLOCATO ALL'INTERNO DI QUESTO EDIFICIOW!

BLINK

ROBOT DELLE INDUSTRIE KURAHASHI

DAN GUARD ONE

MISSILI CIGLIA... FUOCO!

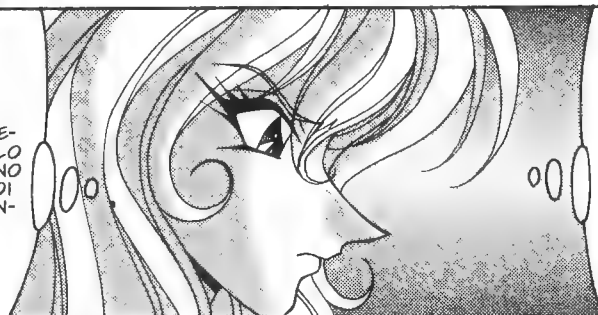
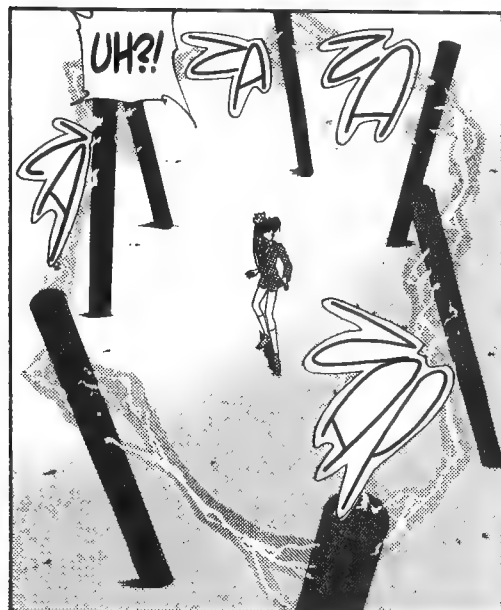
AH!
THU THU THUM

COSA TI SUCCEDEY, SAYURI? AVANTI, USA IL TUOW PLASMA JET CUTTER UNA VOLTA PER TUTTEY!

MA COSA STA DICENDO QUELLA RAGAZZA?
NON LO SO, NON SI CAPISCE NIENTE... DEV'ESSERE UNA DI QUELLE PRESENTATRICI TELEVISIVE STRANIERE CHE VANNO TANTO DI MODA OGGI...

QUESTA È UNA CONGIURA PER SVELARE A TUTTA LA SCUOLA CHE SAYURI È UN ROBOT...
...DISTRUGGENDO COSÌ LA SUA VITA QUOTIDIANA...
DEVO FARE QUALCOSA...

GWOOO
THU THU THU THU
THU THUM

ZAAA
ZAZAZA
ZAZAZA
ZAAA
UH?!
ZA
ZA
ZA
ZA
AAAAH!
WHACK
CHE NE DICI, SAYURI? ADESSO TI E` VENUTA FINALMENTE VOGLIA DI PASSARE AL CONTRAT-TACCO?!
WHACK

SCUSAMI, SAYURI... MA HO PERSO LA PAZIENZA!
RESTA LI' E NON MUOVERTI... COSI' ALMENO TU POTRAI CONTINUARE A VIVERE UNA VITA NORMALE, SENZA FAR SAPERE A TUTTI CHE SEI UN ANDROIDE!
KOMACHI?!

QUESTO NEMICO LO SCONFIGGERÒ IO!

NON SARÀ UN ALTRO ROBOT DELLE INDUSTRIE KAMATA?
LO VERIFICHERÒ LANCIANDO UN PO' DI BOMBE DI PROFONDITÀ...

BOMBE OCULARI!
OCCHIO!
OCCHIO!
OCCHIO!
WRRUP
WRRUP WRRUP
WRRUP

ATTENTA, KOMACHI! È PERICOLOSO!
UH?!

BLINK?!
KRAKADOOM

KOMA-
CHI!
SAYURI!

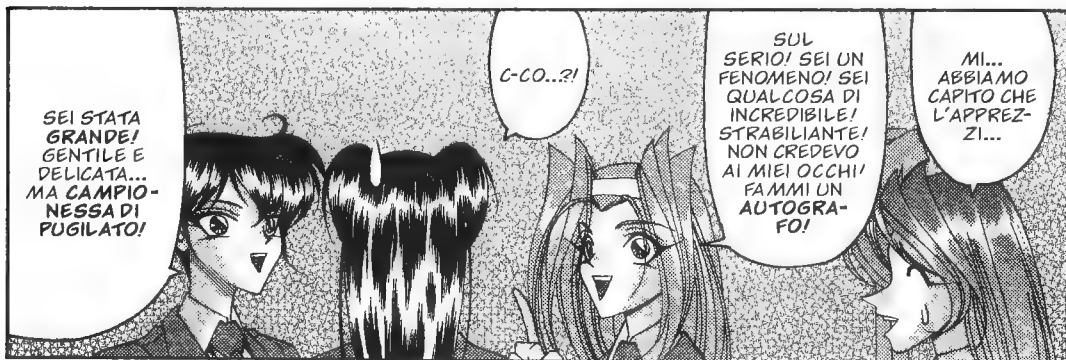
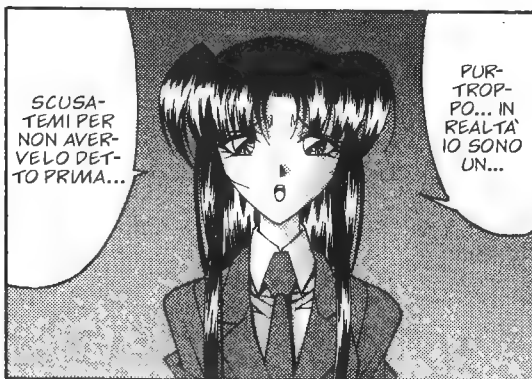
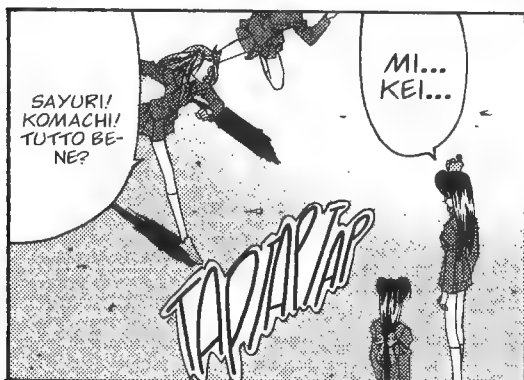
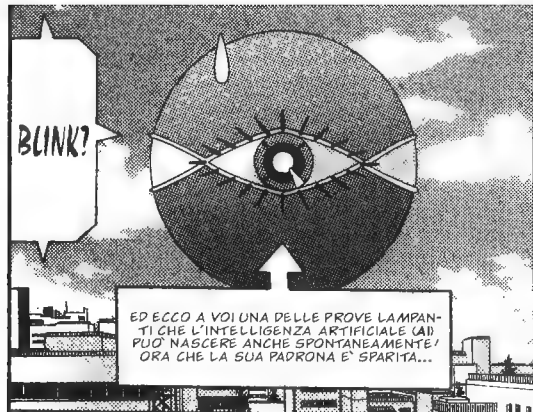
...
N-NON TI SEI FATTA MALE... VERO, KO-MACHI...?

D-DAITETSU... TU... MI HA SALVATO?!

SÌ... KO-MACHI CARA...

M-MA TU STAI... SANGUI-NANDO...

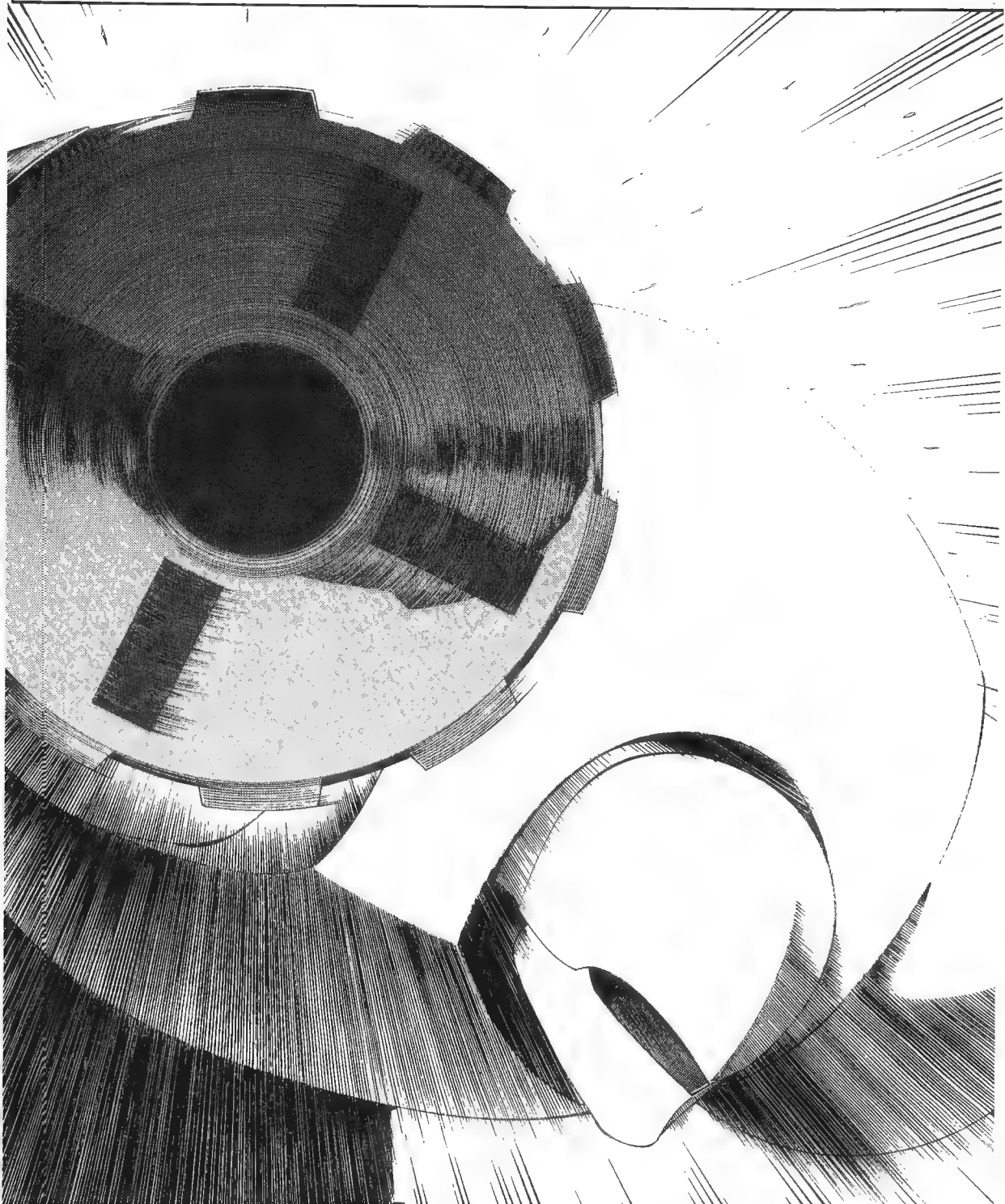
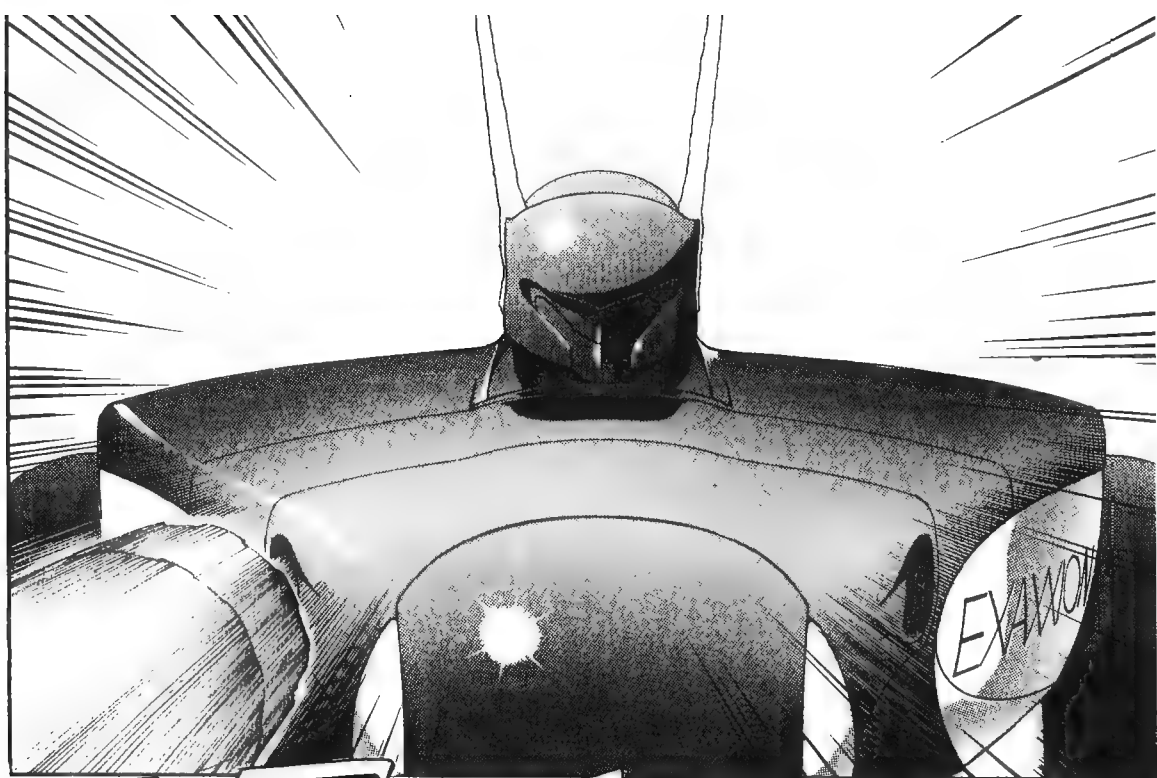
AURA SOUL SPARK!

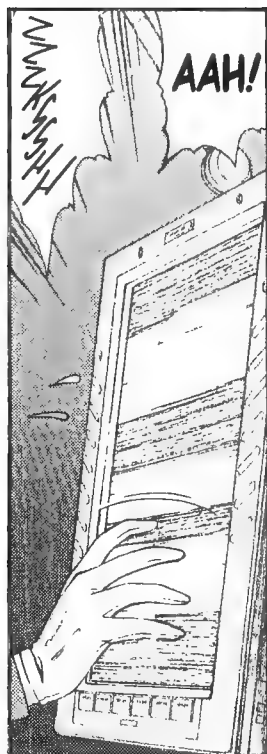
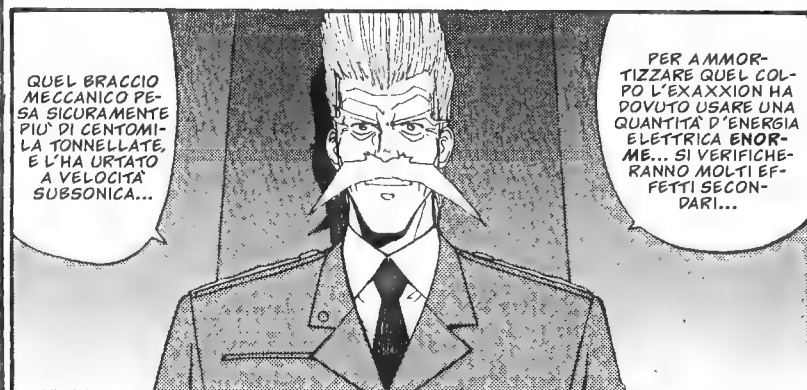
AH?!
OH, KOMACHI! TU SAI COME RENDERE FELICE UN UOMO!
OH MY GOD!
CHE VERGOGNA... NON SONO MINIMAMENTE RIUSCITA A SEGUIRE LE ISTRUZIONI IMPARTITE DAL CAPOSEZIONE...
OH, BE'... COMUNQUE È PUR SEMPRE UN UOMO...
CHE FIGURA... NONOSTANTE MI ABBIA SALVATO, MI SONO LASCIATA PRENDERE LA MANO DA UN RIFLESSO CONDIZIONATO...
ME LA PAGHERAI, SAYURI!
KOMACHI! VOGLIO DIVENTARE IL TUO SERVO!

COME PROGRAMMATO, IN SEGUITO SAKAZAKI TENTO' PIU' VOLTE DI APPORRE ALCUNE MODIFICHE AL CARATTERE DI KOMACHI...

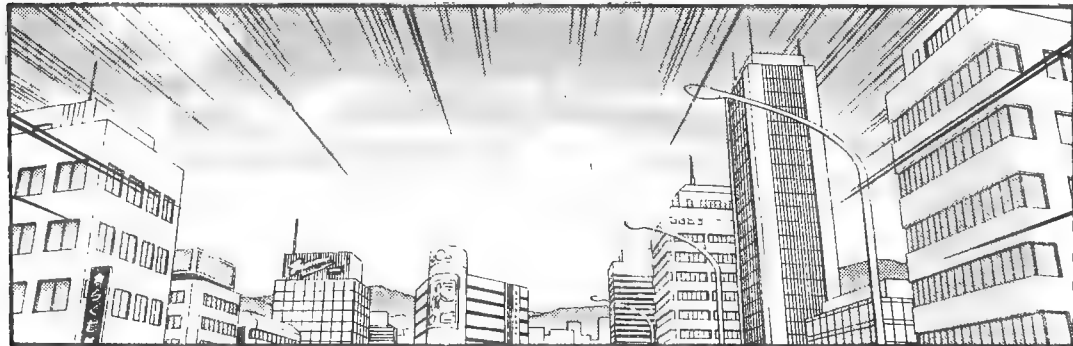
CALM BREAKER - CONTINUA

EXAXXION di Kenichi Sonoda

CORPO A CORPO

KLA

NNNGG
MA CO-
SA...?!
E' COME SE
NON L'AVES-
SI NEMMENO
SFIORATO...
GWOOOOOOOOO
EXAXXION
CANNON

ZZZAAASSSHH
AAH!

NON C'E' ALCUNA ANOMALIA NEL SISTEMA! IL LIVELLO DI MAGNETIZZAZIONE E' GIALLO, E ORA E' IN FUNZIONE IL SISTEMA DI SMAGNETIZZAZIONE...
IL TRATTAMENTO ANTIMAGNETICO DOVREBBE ESSERE PERFETTO...

PER AMMORTIZZARE QUEL COLPO L'EXAXXION HA DOVUTO USARE UNA QUANTITA' D'ENERGIA ELETTRICA ENORME... SI VERIFICHERANNO MOLTI EFFETTI SECONDARI...
QUEL BRACCIO MECCANICO PESA SICURAMENTE PIU' DI CENTOMILA TONNELLATE, E L'HA URTATO A VELOCITA' SUBSONICA...

ZAP
PIII
BANG

PIII!
BANG
AAH!
COSA?!
OH, NO! IL MIO LAVORO!

TWANNG
KRAKK
KRAK
KRAK

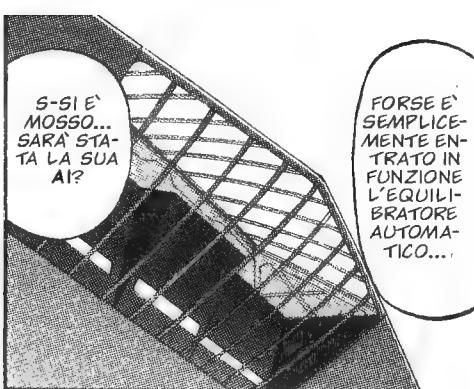
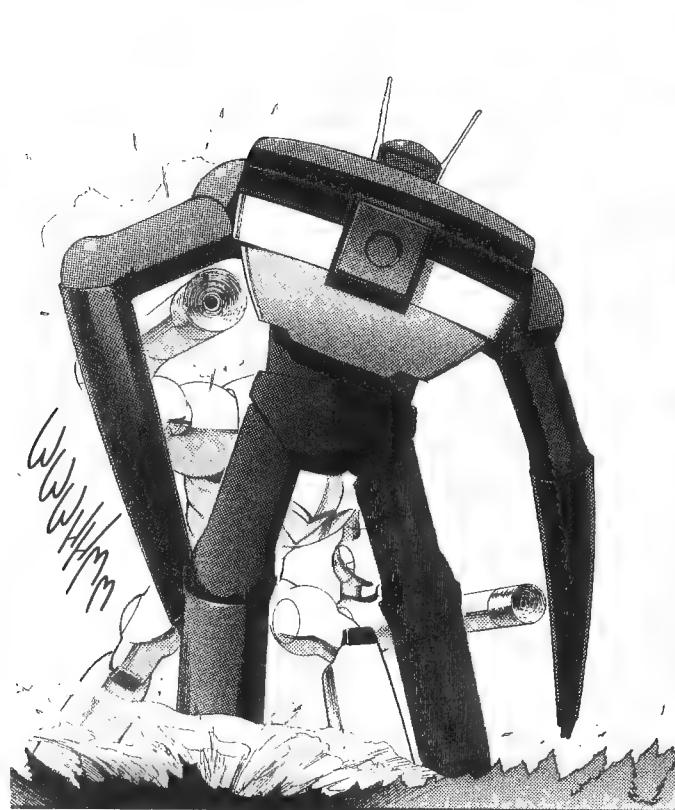
WHOPWHOPWHOPWHOP
WHUP WHUP

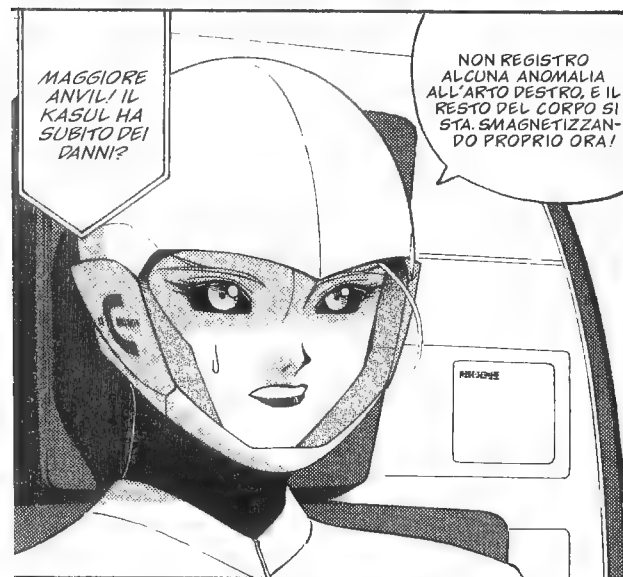
ABBIAMO PERSO IL CONTROLLO! DISINSERISCI L'EQUILIBRATORE AUTOMATICO!
MA SIAMO A DUE CHILOMETRI DI DISTANZA!
STIAMO PER...

TUMP

4096
CANNON
EXAXXION
EWIRRRRRR

KLUMP

WWWHMM

S-SI È MOSSO... SARÀ STATA LA SUA AI?
FORSE È SEMPLICEMENTE ENTRATO IN FUNZIONE L'EQUILIBRATORE AUTOMATICO...

L'UNICO EFFETTO CHE ABBIAMO OTTENUTO È STATO DI FARLO BARCOLLARE...
LA CORAZZA DEL NEMICO NON È MINIMAMENTE DANNEGGIATA...

MAGGIORE ANVIL! IL KASUL HA SUBITO DEI DANNI?
NON REGISTRO ALCUNA ANOMALIA ALL'ARTO DESTRO, E IL RESTO DEL CORPO SI STA SMAGNETIZZANDO PROPRIO ORA!

IL NOSTRO NEMICO HA LA CAPACITÀ DI GENERARE UNA QUANTITÀ D'ENERGIA ELETTRICA ESTREMAMENTE PIÙ GRANDE DELLA NOSTRA!
SÌ, MA... È DOTATO ANCHE DI AI PER IL COMBATTIMENTO?

...COMUNQUE, NON MI È PARSO DI SENTIRE ALCUN CONTRACCOLPO... NONOSTANTE IL NEMICO SIA STATO COLPITO DA UN FRANTUMATORE DI 127.000 TONNELLATE...

SECONDO QUANTO ABBIAMO ACCERTATO, OLTRE ALLE MANOVRE PER RIPRISTINARE L'EQUILIBRIO NON SI SONO VERIFICATI ALTRI MOVIMENTI!
ALLORA CONTINUERÒ CON LO SCONTRO ACCELERATO!

MAGGIORE! SE CONTINUA COSÌ, IL FRANTUMATORE NON POTRÀ RESISTERE!

SARÀ ANCHE DOTATO DI UN REATTORE MATERIA-ANTIMATERIA, MA SE CONTINUO A COSTRINGERLO A IMPIEGARE IL **MASSIMO** DELLA SUA POTENZA, CREDO CHE PRESTO AVRÀ QUALCHE PROBLEMA...

EXAXXION

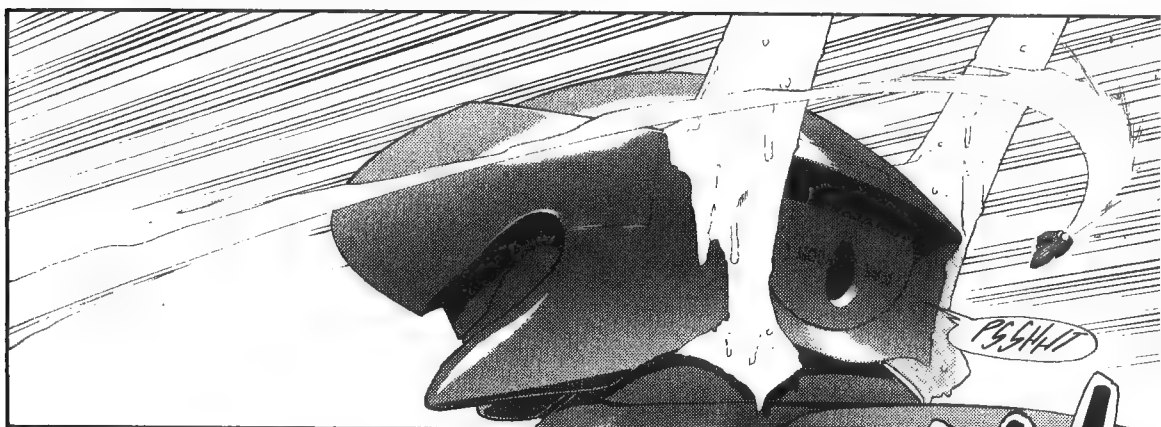
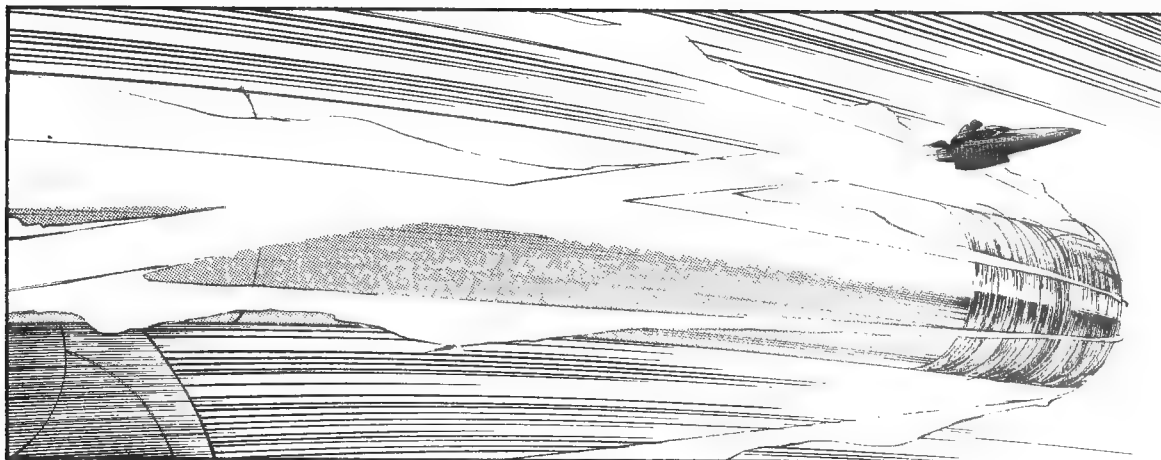
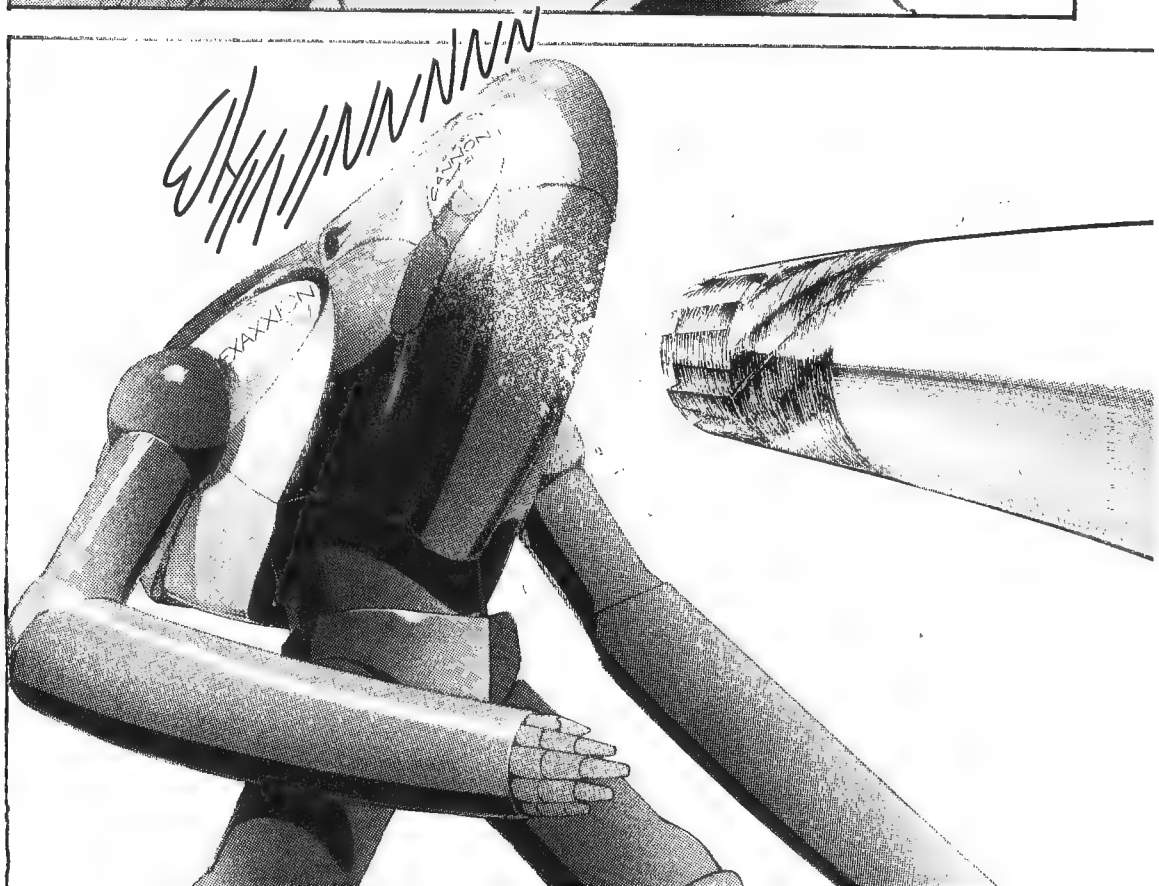
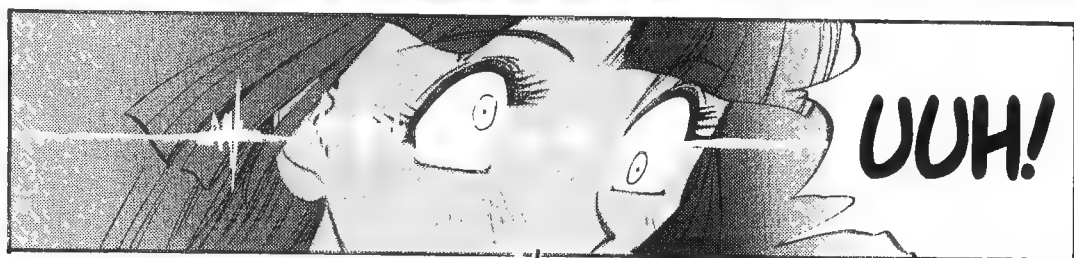
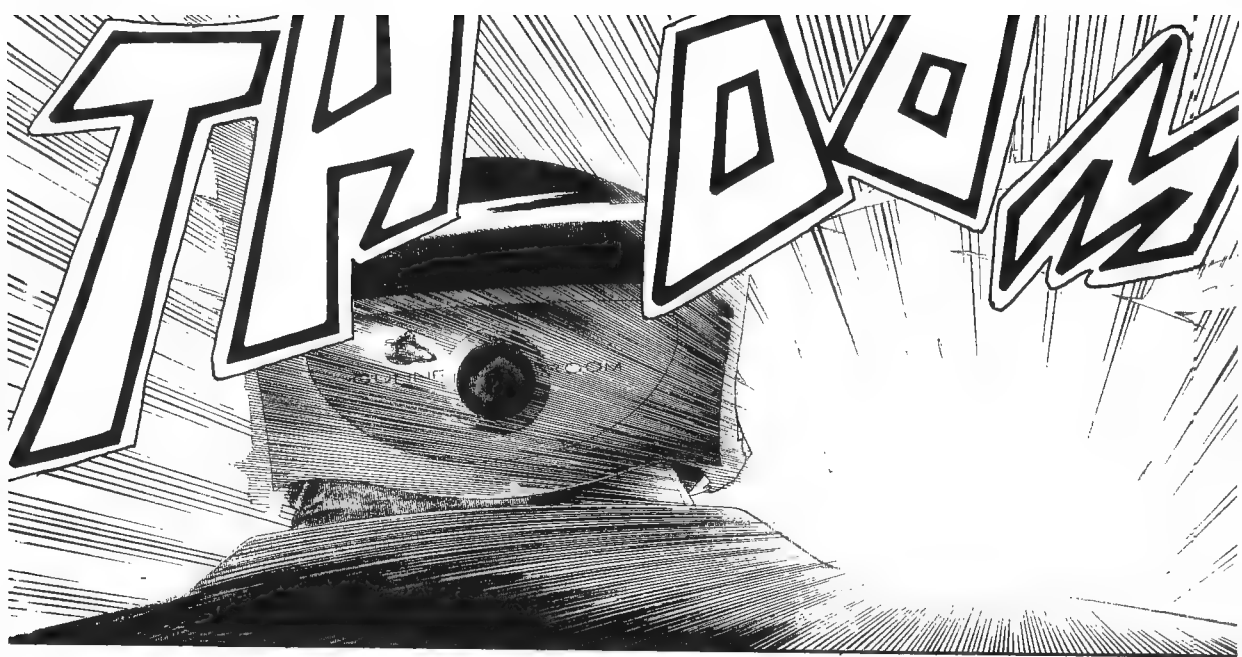
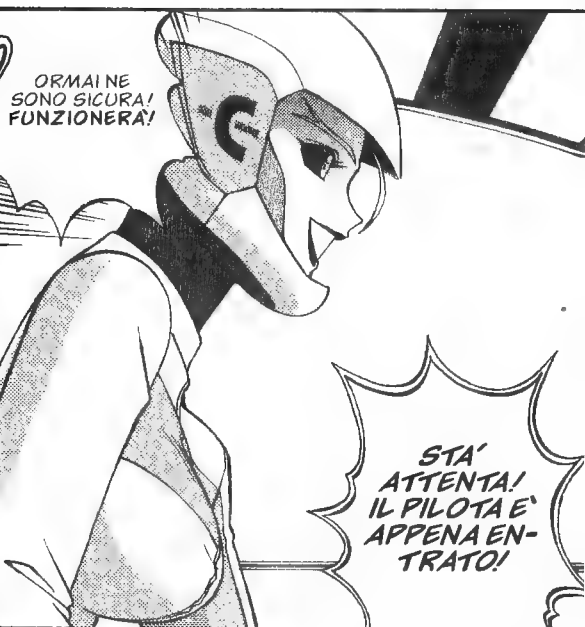
PRIMA DI DANNEGGIARE ENTRAMBE LE BRACCIA DEL KASUL, RIUSCIRÒ A FARLO **SURRISCALDARE!**

CLICK

CORREZIONE: NELLO SCORSO EPISODIO HO DATO UNA DEFINIZIONE POCO CORRETTA DEL GAUGE. EBBENE, IL GAUGE E' L'UNITA' DI MISURA PER ESPRIMERE IL CALIBRO. IL NUMERO 1 CORRISPONDE A UNA PALLINA DI PIOMBO DEL PESO DI UNA LIBBRA, COME QUELLO USATO DA BALCHARD. ATTUALMENTE, IN GIAPPONE E' PERMESSO USARE UN GAUGE FINO AL NUMERO 12, MENTRE IN AMERICA SONO IN COMMERCIO SOLO FINO AL NUMERO 10.

PSSHWT
HA SUPERATO LA VELOCITÀ DEL SUONO!
WHMMMMM

THOOM
UUH!
SHWNNNNNNN

THUMP KLOMP THUM

ORMAI NE SONO SICURA! FUNZIONERA'!

STA' ATTENTA! IL PILOTA E' APPENA ENTRATO!

AAH!
HOHOI-CHI... VAVA TUTUTTO BEBENE?

PEPER-CHECHE'?
NINIEN-TETE!
C-CHE DIAVOLO TI E' SUC-CESSO?!
CO-COS'HO CHE NO-NON VA-VA?

RIANIMA ISAKA!
LA MA-GNETIZ-ZAZIONE HA RAG-GIUNTO IL LIVELLO VERDE.
SI'!

AAH!
WHUMP
BLINK

COME SAREBBE A DIRE COSA?!
COSA...?
ATTENTO, HOICHI! STA ARRIVANDO! STRINGI I DENTI!
MMMMM
WHA
KIIIIIN

KA THUMP
EXAXXION
PERCHE` I SUOI MOVIMENTI SONO CAMBIATI?!
E` MEGLIO AGIRE CON PRUDENZA, MAGGIORE!
HNNGH...: HO C-CREDUTO DI MORIRE... **UN'ALTRA VOLTA**...
SONO RIUSCITO A SPOSTARE LA POTENZA DEL CONTROLLO D'INERZIA VERSO LA TESTA...

LE ARMI DA FUOCO IMPIANTATE NELLE BRACCIA DELL'EXAXXION POTREBBERO NON AVERE EFFETTO...
A QUESTO PUNTO...
...CONVIENE UN SANO **CORPO A CORPO!**
GRIP
RITIRERÒ LE DITA! **KNUCKLE MODE!**
CLANK
*NEL CORPO A CORPO SEI SVANTAGGIATA! **EVITALO!***
NO! DA COME SI MUOVE COMPRENDO BENISSIMO CHE È PILOTATO DA QUALCUNO **ALLE PRIME ARMI!**
GWOOO
WHUUUMM

KANNNG
WHOOOOOO
KWINNGGG
BWOOSH

CLICK
WHOOOM
TWOOOSSH
WHOOMMP
NON MI SOTTOVALUTARE!
È PERICOLOSO! ALLONTANATI!
A QUESTA DISTANZA È PRESSOCHÉ INOFFENSIVO!
MI BASTA SOLO UN PO' DI...

KAWKAMM
THRUMP

NON...
...NON E' POSSIBI-LE...

QUI NUMERO 1 DI TOKYO AL GENERA-LE SHESKA DELLA BASE CENTRALE!

ABBIAMO UN'INFORMA-ZIONE DI CLAS-SE S. RICHIEDIA-MO PRIORITA' SULLA LINEA DIRETTA!
BIP
SONO SHESKA! PARLATE!

L'UOMO CON LA TUTA NERA E' STATO IDENTIFI-CATO!